

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

CAHUANE CORRÊA

A FICÇÃO DO MUNDO REAL: AS UTOPIAS TECNOLÓGICAS DOS
SUPER-HERÓIS E SUA MATERIALIZAÇÃO NO CORPO DOS ATLETAS
DE ALTO RENDIMENTO

CURITIBA

2018

CAHUANE CORRÊA

A FICÇÃO DO MUNDO REAL: AS UTOPIAS TECNOLÓGICAS DOS
SUPER-HERÓIS E SUA MATERIALIZAÇÃO NO CORPO DOS ATLETAS
DE ALTO RENDIMENTO

Dissertação apresentada como requisito parcial à
obtenção do grau de Mestre em Educação Física, no
Curso de Pós-Graduação em Educação Física, Setor
de Ciências Biológicas, da Universidade Federal do
Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Moraes e Silva.

CURITIBA
2018

Universidade Federal do Paraná. Sistema de Bibliotecas. Biblioteca de Ciências Biológicas.
(Telma Terezinha Stresser de Assis –CRB/9-944)

Corrêa, Cahuane

A ficção do mundo real: as utopias tecnológicas dos super-heróis e sua materialização no corpo dos atletas de alto rendimento. / Cahuane Corrêa. – Curitiba, 2017.

103 p.: il. ; 30cm.

Orientador: Marcelo Moraes e Silva

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Biológicas. Programa de Pós-Graduação em Educação Física.

1. Esportes. 2. Tecnologia. 3. Historias em quadrinhos. I. Título. II. Silva, Marcelo Moraes e. III. Universidade Federal do Paraná. Setor de Ciências Biológicas. Programa de Pós-Graduação em Educação Física.

CDD (20. ed.) 796



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SETOR SETOR DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EDUCAÇÃO FÍSICA

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em EDUCAÇÃO FÍSICA da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da dissertação de Mestrado de **CAHUANE CORREA** intitulada: **A ficção do mundo real: as utopias tecnológicas dos Super-Heróis e sua materialização no corpo dos atletas de alto rendimento**, após terem inquirido a aluna e realizado a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua **APROVAÇÃO** no rito de defesa.

A outorga do título de mestre está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 16 de Fevereiro de 2018.

MARCELO MORAES E SILVA

Presidente da Banca Examinadora (UFPR)

MARIA RITA DE ASSIS CESAR

Avaliador Externo (UFPR)

VIVIANE TEIXEIRA SILVEIRA

Avaliador Externo (UNEMAT)

ANDRÉ MENDES CAPRARO

Avaliador Interno (UFPR)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais: Debora Clementina Furtado e Edson Luiz Corrêa, por sempre me proporcionarem o melhor, sempre me apoiarem nas minhas decisões e por me possibilitarem a realização desta dissertação.

Ao meu namorado Leandro Walger, por sempre fazer tudo o que estava ao seu alcance para me ajudar nesta empreitada.

Ao meu orientador Marcelo Moraes e Silva por sua impecável orientação e por acreditar em mim e me possibilitar a entrada no programa de pós-graduação.

Aos membros da banca: André Mendes Capraro e Maria Rita de Assis César, por suas belíssimas e essenciais contribuições para o desenvolvimento do trabalho.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Educação Física, por me auxiliarem nas aulas e me bombardearem com novos conhecimentos.

Aos meus colegas dos grupos de pesquisas, por sempre serem solícitos.

A minha grande amiga Letícia Tabisz Távora, por sempre me escutar e auxiliar nas correções dos meus trabalhos.

Ao meu grande amigo Luis Guilherme Ribeiro Xavier, por sempre estar ao meu lado, me ajudando em tudo que precisar.

A CAPES pelo financiamento da pesquisa.

RESUMO

A tecnologia vem avançando cada vez mais e de diversas maneiras vem adentrando na vida dos indivíduos. Tais questões inclusive atingem o esporte moderno, que está deveras inserido nessa nova lógica tecnológica, principalmente no que tange a métodos de treinamento, vestimentas e outros melhoradores de *performance*. Esse avanço tecnológico traz consigo formas de idealizar novas descobertas, abrindo a possibilidade de fantasiar e hiperbolizar. Elementos que se repercutem na ficção científica e nas histórias em quadrinhos, mais especificamente nas de super-heróis, que são permeadas pelo uso da tecnologia para a criação e/ou aperfeiçoamento de determinados super-heróis. Nesse sentido, a presente dissertação buscou responder as seguintes indagações: De que modo as tecnologias apresentadas nas histórias em quadrinhos, guardadas as devidas proporções, podem ser visualizadas na realidade? Como a transformação tecnológica se mostrou presente nos corpos dos personagens das histórias em quadrinhos e dos atletas do esporte de rendimento? Foram utilizadas como fonte: imagens de HQs, filmes do Capitão América, reportagens, documentários e entrevistas de atletas de alto rendimento, afim de observar até que ponto elementos da realidade estão presentes na construção dos enredos das histórias em quadrinho, bem como analisar como as utopias tecnológicas presentes nas HQs se materializam nos corpos dos atletas de rendimento.

Palavras-chave: Corpo; Tecnologia; Super-Heróis; Esporte; Histórias em Quadrinhos.

ABSTRACT

Technology is advancing more and more and in many ways has entered the lives of individuals. These issues even affect modern sport, which is really inserted in this new technological logic, especially in what concerns training methods, clothing and other performance enhancers. This technological advance brings with it ways of idealizing new discoveries, opening the possibility of fantasizing and hyperbolizing. Elements that resonate in science fiction and comics, more specifically in superhero stories, which are too permeated by the use of technology for the creation perfection of certain superheroes. In this sense, the present dissertation seeks to answer the following questions: How can the technologies presented in comic books, preserved in due proportion, be seen in reality? how is technological change present in the bodies of comic book characters and athletes in the sport of income? Captain America pictures and movies were used as a source in comparison to images, and interviews of high-performance athletes, in order to observe the extent to which the principle of reality representation and real-world construction are present in the constructing the plot of comics, as well as analyzing how the technological utopias present in the comics materialize in the bodies of the performance athletes.

Key-words: Body. Technology. Super Hero. Sport. Comic Books.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Nebulosa e Oscar Pistorius. Disponível em: <http://nerdologista.com/guardioes-da-galaxia-vol-2-confira-novas-artes-conceituais-do-senhor-das-estrelas-gamora-mantis-e-nebulosa/> e <http://www.dailymail.co.uk/sport/othersports/article-2792691/oscar-pistorius-told-blood-money-parents-reeva-steenkamp-reject-21-000-athlete-death.html>, acesso em junho de 2017.

Figura 2: Tony Stark e Armadura. Disponível em: <https://www.polygon.com/2016/5/20/11719788/captain-america-civil-war-tony-stark-mental-health>, acesso em dezembro de 2017.

Figura 3: Momento do contato com a radiação (O Quarteto Fantástico, 2005). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hlk7oEOMUg>, acesso em dezembro de 2017.

Figura 4: Momento do transporte e contato com elemento do outro planeta (O Quarteto Fantástico, 2015). Disponível em: <https://cdudu.wordpress.com/2015/08/11/quarteto-fantastico/>, acesso em dezembro de 2017.

Figura 5: Capitão América e Jesse Owens. Disponível em: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/captain-america-comics-\(1941\)-n-1/1865/20846](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/captain-america-comics-(1941)-n-1/1865/20846) e <https://br.pinterest.com/explore/owens-jesse/?lp=true>, acesso em maio de 2017.

Figura 6: Capitão América e George Foreman. Disponível em: <https://hqrock.wordpress.com/2013/12/26/capitao-america-as-melhores-historias/> e <https://www.newsday.com/entertainment/celebrities/olympic-athletes-who-made-it-big-afterwards-1.3855393>, acesso em maio de 2017.

Figura 7: Capitão América e Michael Johnson. Disponível em: <https://hqrock.files.wordpress.com/2013/12/cap-operation-rebirth-by-waid-and-garney.jpg> e <http://leanmuscularbody.com/physiques-of-the-top-male-olympic-sprinters-of-all-time/>, acesso em maio de 2017.

Figura 8: Steve Rogers. Disponível em: <https://vingadoresdadepressao.blogspot.com.br/2012/01/5-motivos-para-amar-o-capitao-america.html>, acesso junho de 2017

Figura 9: Steve Rogers antes e depois do procedimento. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VyBS-UZVaNk>, acesso em dezembro de 2017.

Figura 10: Inibidor de Miostatina. Disponível em: <https://www.myoxmhp.com/> e <https://vandikk.blogspot.com.br/2016/12/miostatina-ou-fator-de-diferenciacao-de.html>, acesso em dezembro de 2017.

Figura 11: Soldado Invernal. Disponível em: <http://www.buymoviejackets.com/product/bucky-barnes-winter-soldier-jacket-with-silver-sleeve>, acesso em dezembro de 2017.

Figura 12: Falcão. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vSpuloy5okw>, acesso em dezembro de 2017.

Figura 13: Função dos diferentes maiôs tecnológicos. **Fonte:** Andrade (2009, s/p).

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
1.1 METODOLOGIA	14
1.2 DESCRIÇÃO DAS FONTES	18
2. A PRODUÇÃO DO CORPO CONTEMPORÂNEO: DA DIMENSÃO ORGÂNICA À PÓS-ORGÂNICA	22
2.1 O CORPO CONTEMPORÂNEO: DA DISCIPLINA À SOCIEDADE DO CONTROLE	22
2.2 DA ASCESE À BIOASCESE: NOVOS DISCURSOS INCIDINDO SOBRE O CORPO CONTEMPORÂNEO.....	29
2.3 O CORPO COMO PRODUTO DAS NOVAS LÓGICAS EMERGENTES: A ERA DO PÓS-ORGÂNICO.....	34
3. CONEXÃO ENTRE OS CORPOS DOS SUPER-HERÓIS E ATLETAS: DIVIDINDO A MESMA HISTÓRIA.....	41
3.1 A APOTEOSE DO CORPO: UMA PREOCUPAÇÃO COM A PROMOÇÃO DA VIDA.....	41
3.2 AS MUTAÇÕES DO CORPO PÓS-ORGÂNICO: O IDEAL DE TRANSFORMAÇÃO.....	46
3.3 A HISTÓRIA DOS PERSONAGENS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: O CONTEXTO SOCIAL E FICCIONAL.....	51
3.4 O CAPITÃO AMÉRICA E AS MODIFICAÇÕES DOS PADRÕES CORPORAIS: DO HUMANO AO PÓS-HUMANO	57
4. A FICÇÃO NÃO "TÃO DISTANTE": A COMPARAÇÃO ENTRE ATLETAS E SUPER- HERÓIS	63
4.1 SUPER-HERÓIS E ATLETAS BIOTECNOLÓGICOS: A REALIDADE PRESENTE NA SUPERAVENTURA	63
4.2 CAPITÃO AMÉRICA: O SUPER-HERÓI CRIADO PELA TECNOLOGIA	67
4.3 BUCKY BARNES: A PERSONIFICAÇÃO DO ATLETA AMPUTADO.....	75
4.4 FALCÃO: UM HUMANO COM VESTES DE SUPER-HERÓI	79
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	84
REFERÊNCIAS	89

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas a tecnologia vem avançando em um passo alucinante, adentrando em praticamente todas as esferas da sociedade. Tais transformações influenciam drasticamente no corpo dos indivíduos. O que de certa forma repercute também nas configurações do esporte moderno. O corpo conforme salienta Le Breton (2007, p. 7) é “(...) moldado pelo contexto social e cultural em que o ator se insere, o corpo é o vetor semântico pelo qual a evidência da relação com o mundo é construída”.

Dessa maneira, o corpo da sociedade ocidental tecnológica é aquele que está em constante transformação, pois é moldado conforme as relações e significações do meio. Por se tratar de uma sociedade fluída e maleável, o corpo toma as mesmas características. Kenski (2000) salienta que devido ao crescente anseio dos indivíduos em modelar o corpo para se enquadrar nos parâmetros exigidos pelo meio social, o mesmo deixa de ser uma produção natural e passa a ser uma produção tecnológica. Le Breton (2007) lembra que a aparência física se transforma em estereótipo e conseqüentemente em estigma, uma vez que está exposta a olhares atentos e avaliadores. Portanto, o modelar o corpo para se enquadrar em uma lógica axiológica se faz extremamente necessário nos novos cenários contemporâneos.

Couto (2000) afirma que se vive em uma sociedade que idolatra a possibilidade de mutação do corpo. A tecnologia garante essa possibilidade, para que os indivíduos tenham seus corpos perfeitos, saudáveis, jovens e potentes. Nesse sentido, a sociedade tecnológica busca a melhoria da condição humana, almejando aprimorar o orgânico através da técnica.

Dessa maneira os elementos levantados por autores como Sibilia (2002), Ortega (2008) e Le Breton (2013), apresentam poderosos *insights* do que pode ocorrer futuramente com corpo. Abrem-se algumas brechas e fissuras para se pensar em corpos idealizados e utópicos, corpos pós-orgânicos. Tais questões foram e são altamente viabilizados nas histórias de super-heróis, bem como na trajetória histórica do esporte moderno, visto que heróis e atletas, dadas as suas particularidades, possuem por algum motivo corpos que saem da condição de humanos comuns.

Howe (2013, s/p.), por exemplo, salienta, que a “(...) Marvel expande a imaginação pseudocientífica até as fronteiras da fantasmagoria, com dimensões paralelas, questões de tempo e espaço e até mesmo o conceito semiteológico da criação”. Lopes (2000) conceitua essa modalidade literária como: fingimento, farsa, imaginação e invenção, ou seja, algo que não existe na realidade. Porém, diversos autores dissertam sobre a aproximação da realidade com a ficção, uma vez que segundo Garcia (2007), ao referenciar a Aristóteles, aponta que cabe ao historiador mostrar os elementos que se sucederam e ao poeta ou escritor mostrar aquilo que pode suceder. Umberto Eco (1996, p. 132 – tradução livre) também converge a esse ponto, mostrando que a maneira aceita do mundo concreto não difere da maneira que se aceita a ficção. Afinal nas palavras do intelectual italiano: “Somos propensos a mesclar ficção e realidade, a ler a realidade como se fosse ficção e a ficção como se fosse realidade”¹.

A ficção fascina pelo simples fato de oferecer a oportunidade de reconstruir o passado e imaginar o futuro, possibilitando a simulação de situações que não poderiam acontecer no mundo autêntico. Proporciona ainda a alternativa de criar teorias conspiratórias sobre fatos ocorridos na realidade, incorporando a ficção uma maior atratividade. Os leitores e espectadores a procuram como forma de fugir da realidade, de encontrar um mundo aonde tudo é possível, até mesmo podem se imaginar dentro das histórias. O que leva a aproximação do mundo factual à ficção, já que o leitor cria uma linha tênue entre os dois mundos, muitas vezes até crê na existência de personagens e das utopias científicas.

Eco (1996, p. 139 – tradução livre), na seguinte passagem aborda primorosamente essa questão:

Na ficção narrativa se mesclam de maneira tão estreita referências exatas do mundo real que, depois de haver habitado um pouco no romance, e haver confundido, como é justo, elementos fantásticos e referências com a realidade, o leitor não sabe mais exatamente onde se encontra².

¹ “(...) somos proclives a mezclar ficción y realidad, a leer la realidad como si fuera ficción y la ficción como si fuera realidad” (ECO, 1996, p. 132).

² “En la ficción narrativa se mezclan de manera tan estrecha referencias exactas al mundo real que, después de haber habitado un poco en una novela, y haber confundido, como es justo, elementos fantásticos y referencias a la realidad, el lector no sabe ya exactamente dónde se encuentra” (ECO, 1996, p. 139).

No gênero denominado de superaventura podem-se elencar as Histórias em Quadrinhos (HQs) de super-heróis e os filmes baseados em suas publicações. Há muito tempo as HQs vêm dando vida a imaginação de seus criadores, levando os indivíduos ao êxtase e ao entretenimento, pois conforme aponta Vieira (2007, p. 79), os quadrinhos são consumidos de forma rápida, por ter uma “(...) leitura de fácil acesso e forte apelo visual”. Nesse sentido, vem a ser considerada uma forma de arte, enquadrada como arte popular, que expressa um determinado contexto cultural, social e histórico (JARCEM, 2007; VIEIRA, 2007). Sendo assim, ao analisar uma HQ é preciso levar em consideração toda a sua conjuntura social e cultural, visto que os personagens são a personificação do contexto em que seus idealizadores estão inseridos.

O intelectual francês Le Breton (2013, p. 160), em uma de suas diversas obras, também traz considerações sobre a ficção:

(...) a ficção científica não é mais um universo de devaneio crítico sobre o mundo, mas uma experimentação do contemporâneo, uma projeção imaginária das questões que assombram nossas sociedades. O próprio mundo virou um universo de ficção científica.

A ficção científica não está presente apenas nas histórias em quadrinhos, e guardadas as devidas proporções também se manifesta na realidade. Pode-se aproximar a ficção com os atletas atuais, visto que os esportistas de alto desempenho realizam feitos incomuns e quase impossíveis de serem alcançados por seres humanos comuns, pois atingem o limiar do corpo e da máxima *performance*. Porém, o zênite corporal já foi de certa forma alcançado nos esportes. O que fica evidente na dificuldade cada vez maior em quebrar recordes. Portanto, para romper com tais limites passa a ser necessário o uso da tecnologia, transpondo assim certas barreiras da organicidade. Como é o caso de vestimentas, psicotrópicos, novos métodos de treinamento, entre outros aspectos. O que abre brechas para se pensar uma utopia científica, assim como no gênero da ficção científica, pois os avanços tecnológicos são capazes de aumentar cada vez mais a *performance*, abrindo espaço para idealizar o que virá a seguir.

Na esteira destas questões surgiu o objetivo central da presente dissertação, visto que a pesquisa busca observar até que ponto o princípio da realidade e a construção do mundo atual estão presentes na construção dos enredos das histórias

em quadrinho, bem como analisou de que maneira as utopias tecnológicas presentes nas HQs se materializam nos corpos dos atletas de rendimento. Nesse sentido, buscou-se responder as seguintes problemáticas de pesquisa: De que modo as tecnologias apresentadas nas histórias em quadrinhos, guardadas as devidas proporções, podem ser visualizadas na realidade? Como a transformação tecnológica se mostra presente nos corpos dos personagens das histórias em quadrinhos e dos atletas do esporte de rendimento?

Para responder as questões elencadas acima foi necessário percorrer um determinado caminho analítico. Primeiramente se fez necessário analisar a conjuntura geral das representações de corpo e de que maneira repercutiu na história, para buscar um diálogo profícuo entre a realidade vivida e a transcrita nas HQs. Em seguida aproximou-se tais noções com as histórias em quadrinhos e o corpo dos atletas afim de investigar se as mesmas são desassociadas da realidade e/ou se trazem consigo elementos das sociedades em que foram criadas. Para então diagnosticar as representações tecnológicas imbricadas nos corpos de atletas e super-heróis.

Sendo assim, para balizar a pesquisa foram utilizadas as fontes que se estenderão para os super-heróis da *Marvel Comics*³, tanto das Histórias em Quadrinhos, quanto em produções cinematográficas. Serão analisados personagens que contenham traços de tecnologia em seus corpos e posteriormente comparados com a realidade, mais especificamente com os atletas de rendimento. Para realizar tais comparações serão utilizadas fontes iconográficas, que compreendem imagens de atletas, filmes e das próprias HQs, bem como outras fontes originárias das próprias histórias dos personagens, mesmo que não evidenciadas em imagens.

Para realizar esta empreitada a presente dissertação se dividiu em três capítulos. O primeiro contextualizou as diferentes noções de corpo da

³ Em 1961 a atualmente conhecida Marvel, era ainda Timely uma divisão de quadrinhos da Magazine Management Company, uma empresa quase falida e fadada ao fracasso. Porém, o dono da editora, Martin Goodman, em conversa com o dono da revista rival DC Comics, descobriu que juntar vários heróis em uma equipe era uma fórmula para o sucesso. Então, pediu a Stan Lee, seu roteirista, para roubar a ideia, mas Lee criou o Quarteto Fantástico, uma equipe que não usava uniforme e brigavam entre si. Porém, a ideia deu certo, alavancou a venda das revistas. Com isso surgiram novos heróis “fora da curva”, que não se enquadravam nos padrões de pessoas civilizadas e bem sucedidas, como Homem-Aranha, Dr. Estranho, Homem de Ferro, entre outros. Com o sucesso das vendas, surgiu a necessidade de criar um nome bom para a divisão de quadrinhos, em 1962 Goodman e Lee concordaram com o nome Marvel, marcando o início da empresa de quadrinhos de maior sucesso (HOWE, 2013).

contemporaneidade, explorando principalmente a sua relação com a tecnologia e os conceitos de biopolítica, biopoder e bioascese, bem como a passagem da sociedade disciplinar para a sociedade de controle, usando como norte as noções de corpo e tecnologia que permeiam cada período.

O segundo capítulo realizou um diagnóstico das diversas representações de corpos contemporâneos e como isso se repercute nos quadrinhos do Capitão América, realizando uma análise temporal-linear das mudanças do ideal de corpo ocidental no passar dos anos, desde a criação do quadrinho até os dias atuais. Além de historicizar a criação das superaventuras e relacioná-la com a conjuntura da sociedade em que foi elaborada.

Por fim, o terceiro capítulo trouxe os aspectos tecnológicos presentes nas representações cinematográficas do Capitão América e sua viabilização na realidade, ou seja, no corpo dos atletas. Utilizando como parâmetro de comparação os personagens de Steve Rogers (Capitão América), Bucky Barnes (O Soldado Invernal) e Sam Wilson (o Falcão). Buscou-se encontrar elementos presentes nos personagens que pudessem ser viabilizados no mundo concreto e utilizado por desportistas de alto rendimento.

1.1 METODOLOGIA

A presente pesquisa realizou uma análise da relação das HQs com o esporte moderno, mais especificamente na relação das utopias tecnológicas abordadas pelas histórias e sua materialização no esporte moderno e no corpo dos atletas de alto rendimento. Para realizar tal empreitada, foram utilizadas como fontes primárias as HQs do Capitão América, desde sua criação em 1941, até os dias atuais, bem como suas adaptações ao cinema e algumas outras HQs pertinentes ao problema de pesquisa.

Foram utilizados os filmes: *Capitão América: O Primeiro Vingador* (CAPITÃO AMÉRICA, 2011); *Capitão América 2: O Soldado Invernal* (CAPITÃO AMÉRICA, 2014); *Capitão América: Guerra Civil* (CAPITÃO AMÉRICA, 2016) e a série de TV *Agente Carter* (AGENTE CARTER, 2015). Foram comparados a reportagens, manchetes e imagens de atletas profissionais. Assim como, alguns outros super-heróis que serão utilizados como forma de enriquecer exemplos e comparações.

Vale ressaltar que o enfoque foi dado ao corpo e as tecnologias utilizadas para seu aprimoramento.

Para analisar as histórias foi preciso levar em consideração sua autenticidade como fonte histórica e como documento passível de ser analisado. Silva Júnior (2017) ressalta que as “(...) diferentes perspectivas que surgem das Ciências Humanas nos permitiram alcançar diferentes paradigmas de análise que possibilitam a inserção do universo proveniente das histórias em quadrinhos em meio aos estudos e discussões presentes no campo da historiografia”. Sobretudo, por seu forte apelo com os temas cotidianos, ou seja, seu enredo está direcionado a um momento histórico específico.

Vieira (2007, p. 89), seguindo a mesma perspectiva, afirma que as histórias em quadrinhos “(...) servem como material de estudo sobre a época e contexto em que se situam”, principalmente pelo fato de que inúmeros personagens trazem em suas histórias anseios e problemas da complexidade humana, bem como peculiaridades sociais e históricas de determinado período. Nessa linha argumentativa, Ramos (2008, p. 51) ressalta que:

(...) o papel da leitura como instrumento capaz de conduzir o leitor a uma interpretação de sua sociedade e de seu mundo, através do ambiente retratado no universo desta leitura, que tende a apresentar semelhanças com o próprio ambiente dos leitores. A leitura de histórias em quadrinhos, foco desta dissertação poderá ser então encarada como uma forma de leitura diferenciada das tradicionais, mas igualmente capaz de provocar em seus leitores reflexões e comparações entre os fatos narrados e os fatos que ocorrem em seu mundo, permitindo-lhes, de forma especial, lúdica e diferenciada, acrescentar informações e o conhecimento, fator tão imprescindível à manutenção da espécie humana no mundo contemporâneo.

O autor também lembra que as HQs e filmes são importantes fontes de transmissão de conhecimento, pois o transmite de maneira acessível, rápida e prazerosa. Ramos (2008) ainda enfatiza que se trata de um gênero literário que combina textos e imagens para atribuir um sentido e veicular informações que proporcionam reflexões. Eisner (2001) segue na mesma direção, salientando que a linguagem dos quadrinhos trata-se de um veículo singular que utiliza imagens e textos para disseminar uma ideia. Silva (2001) comenta que os quadrinhos estão diretamente relacionados a realidade social, pois são transmissores de conhecimento e ideologia.

Entretanto, é necessário certo cuidado, pois o que é expresso em suas páginas pode ser uma deixa para acontecer na realidade, uma vez que é passível que os indivíduos queiram imitar o que acontece nas histórias. O que o faz se enquadrar na categoria de cultura de massa, pois é difundida de maneira massiva, visando atingir o maior número de público possível, com recursos simples e previsíveis. Siqueira (1998, p. 110), também discute sobre a transmissão de saberes pela cultura de massa, visto que o “(...) caráter persuasivo da comunicação de massa está relacionado com o papel formador que ela pode assumir. (...) O elemento lúdico, nos produtos culturais, é sempre envolvido por conteúdos outros: político, cultural, social, religioso, econômico”.

Todos os autores acima apresentados são unânimes em afirmar a clara relação entre as HQs com o contexto social em que as mesmas foram produzidas. Lembram também que servem como importante elemento para a proliferação de ideologias e críticas sociais, pois são “(...) ponto de partida de discussões e reflexões conceituais importantes, levando a geração e a transmissão de conhecimentos, gerados através de novos pensamentos (aspecto cognitivo), novos sentimentos (aspecto afetivo) e novas ações (aspecto comportamental)” (RAMOS, 2008, p. 29).

Sendo assim, torna-se possível analisar as HQs de super-heróis e perceber o contexto em que foram produzidos. Contudo, Silva (2001) salienta que cada autor retrata os fatos históricos de maneiras diferentes, dando enfoques a determinadas situações. O autor ainda indica que os idealizadores das histórias em quadrinhos repassam as informações da maneira que lhe convêm, por isso, cabe ao historiador se utilizar de outras fontes para elucidar os fatos. O mesmo ocorre com as películas, que fazem uma animação dos quadrinhos para o cinema, e às enquadra conforme as preferências do público. Couto e Goellner (2012) ressaltam que o cinema tem a função de popularizar algo e estimular o espectador a relacionar sua vida com a história que está sendo contada.

É justamente por essa proximidade com a realidade que foi escolhido a editora Marvel e suas histórias como fonte principal de análise da presente dissertação. De acordo com Silva Júnior (2017, p. 56), a editora, após o setor de criação ser assumido por Stan Lee, preconizou:

Temas complexos referentes à política, guerra, conflitos étnicos e problemas sociais passaram a compor as temáticas de diferentes histórias em quadrinhos, rompendo com o padrão convencional infanto-juvenil e inaugurando um perfil adulto extremamente crítico, e, em alguns sentidos, existencial e pessimista.

Nesse sentido, os enredos visam se enquadrar em problemas e aspirações reais e por esse motivo se enquadrou perfeitamente na proposta de pesquisa da presente dissertação. O mesmo ocorre com o personagem escolhido como fonte de pesquisa, o Capitão América, que além de ter traços de tecnologia em seu corpo, está engajado com os problemas da vida cotidiana, uma vez que em sua criação, o personagem estava preocupado em combater o nazismo e acabar com a guerra, posteriormente sua preocupação passou a combater ameaças comunistas e a guerra fria. Depois se volta a ameaça terrorista e assim por diante. O super-herói, em seus diversos momentos históricos, combate as ameaças da atualidade que atingem o contexto dos Estados Unidos.

Lima (2011) ressalta que analisar somente as artes plásticas e/ou a narrativa verbal de um quadrinho, não abrange toda a sua potencialidade, para tal, é necessário que se crie maneiras próprias de análise. Uma vez que, de acordo com os autores, as HQs e filmes são encharcados de fator estético, posto que são constituídas de narrativas textuais e visuais, portanto, o leitor precisa interpretar visual e verbalmente, exigindo assim uma percepção estética e um esforço intelectual ímpar. Ramos (2008, p.42) tematiza com detalhes esses pontos:

(...) a leitura passa, inicialmente, pela capacidade de reconhecer e decifrar símbolos e sinais, mas vai além, por meio do trabalho mental que é desencadeado e se torna gradualmente reflexivo por meio de combinações que o sujeito realiza entre unidades de pensamento. Chega-se, então, a uma etapa mais avançada, que requer do leitor a capacidade de compreender e dar sentido aos símbolos e sinais, completando a leitura com seu entendimento, sua interpretação e avaliação, interferindo e ampliando a leitura e descobrindo nela novos valores (RAMOS, 2008, p. 42-43).

O mesmo ocorre com a análise fílmica, pois analisar uma película é diferente de criticar. Para realizar tal empreitada Penafria (2009) argumenta que se faz necessário realizar duas etapas: decompô-lo (descrever), recorrendo a elementos relativos a imagem, som e estrutura do filme, e, em seguida, entender os elementos decompostos (interpretar). Penafria (2009, p. 1) define que “análise é, então, o de explicar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme e propor-lhe uma

interpretação”. Portanto, análise de filme e quadrinhos convergem ao ponto de conter narrativas visuais e verbais. Convergem também ao ponto do que a autora chama de análise de conteúdo, que considera o filme ou HQ apenas pelo seu tema. Para a aplicação desse tipo de análise torna-se preciso identificar o tema, fazer um resumo de seu enredo e por último a decomposição do filme tendo em conta o que o filme diz a respeito do tema. Embora a autora rechace a ideia de analisar um filme somente pelo conteúdo, pois em nada distinguiria de um livro ou teatro. É justamente essa interpretação que se quer no decorrer do estudo, já que o objetivo é o de analisar o contexto em que o filme está inserido. Porém, é aceitável para uma análise externa do filme, pois “(...) considera o filme como o resultado de um conjunto de relações e constrangimentos nos quais decorreu a sua produção e realização, como sejam o seu contexto social, cultural, político, económico, estético e tecnológico” (PENAFRIA, 2009, p. 7). Desse modo, pode-se analisar os filmes e HQs como produto da sociedade em que foi gerado, portanto, se faz necessário esmiuçar tais produções para se chegar ao contexto que permeia sua criação.

1.2 DESCRIÇÃO DAS FONTES

Foram utilizadas como fontes de pesquisa para a presente dissertação de mestrado as histórias em quadrinhos do Capitão América, criada em 1941 por Joe Simon e Jack Kirby, ainda na denominada *Timely Comics*. O herói foi criado a partir de experiências tecnológicas que transformaram um rapaz franzino em um supersoldado com habilidades extraordinárias, que contou apenas com um escudo cunhado a partir de um metal com alta absorção, o *vibranium*. Idealizado em um período de guerra, o herói patriótico contou com um uniforme que lembrava a bandeira estadunidense e surgia como solução à guerra, e posteriormente a ameaças que infligissem os Estados Unidos (CHAGAS, 2008; DITTMER, 2012; KERBER, 2017).

A análise contou com fontes iconográficas e audiovisuais, relacionadas ao Capitão América e atletas de alto rendimento. As HQs referiram-se as existentes desde 1941 até aquelas mais atuais. Foram escolhidas as HQs aleatoriamente, o

critério de inclusão foi o de ilustrar de maneira clara os contornos musculares. As HQs utilizadas estão detalhadas na tabela seguinte:

Tabela 1 – Descrição das HQs – Elaborada pela autora.

<p>Título: Capitain America Comics (1941) nº 1.</p> <p>Publicado em: Março de 1941.</p> <p>Editora: Timely Comics.</p> <p>País: EUA.</p> <p>Criado por: Jack Kirby e Joe Simon.</p> <p>Desenhado por: Jack Kirby.</p>	<p>Título: Captain America and The Falcon, nº 156.</p> <p>Publicado em: dezembro de 1972.</p> <p>Editora: Marvel Comics.</p> <p>País: EUA.</p> <p>Escrito por: Steve Englehart.</p> <p>Desenhado por: Sal Buscema.</p> <p>Editor Chefe: Roy Thomas.</p>
	<p>Título: Captain America: Operation Rebirth, Vol. 1.</p> <p>Publicado em: Julho de 1996</p> <p>Editora: Marvel Comics</p> <p>País: EUA.</p> <p>Escrito por: Mark Waid</p> <p>Desenhado por: Ron Garney.</p> <p>Editor Chefe: Ralph Macchio.</p>

Os filmes analisados foram os produzidos a partir de 2012. As películas cinematográficas são detalhadas na tabela a seguir:

Tabela 2 – Descrição de fontes fílmicas – Elaborada pela autora.

<p>Título (em português): Capitão América: O Primeiro Vingador</p> <p>Título original: <i>Captain America: The First Avenger</i></p> <p>Ano: 2011</p>	<p>Título (em português): Capitão América: O Soldado Invernal</p> <p>Título original: <i>Captain America: The Winter Soldier</i></p> <p>Ano: 2014</p>
--	--

<p>País: EUA Gênero: Ação, Aventura e Ficção Científica Duração: 124 min Direção: Joe Johnston Sinopse: Steve Rogers é um jovem rapaz de família pobre, que horrorizado com as ameaças nazistas, resolve se alistar. Entretanto, por ter saúde frágil e porte físico pouco desenvolvido é rejeitado. Porém, não desiste do seu objetivo, e por demonstrar imensa coragem é recrutado a fazer parte de uma iniciativa secreta, o projeto “Renascimento”, que ministrou o soro de supersoldado (raios gama/radiação) no corpo franzino de Steve, o transformando em um super humano com habilidades extraordinárias.</p>	<p>País: EUA Gênero: Ação, Aventura e Ficção Científica Duração: 136 min Direção: Anthony e Joe Russo Sinopse: Após os cataclísmicos em Nova York, Steve Rogers (Capitão América), vive tentando se ajustar ao mundo moderno em Washington D.C. Mas quando um colega da S.H.I.E.L.D é atacado, Steve se vê preso em uma rede de intrigas que ameaça colocar o mundo em risco. Ao unir forças com Viúva Negra, o Capitão luta para expor a grande conspiração enquanto enfrenta assassinos profissionais enviados para silenciá-lo. Quando a dimensão da trama maligna é revelada, se aliam ao Falcão. Contudo, eles logo se veem enfrentando um inimigo formidável e inesperado – o Soldado Invernal.</p>
<p>Título (em português): Capitão América: Guerra Civil Título original: <i>Captain America: Civil War</i> Ano: 2016 País: EUA Gênero: Ação, Aventura e Ficção Científica Duração: 147 min Direção: Anthony e Joe Russo Sinopse: O ataque de Ultron faz com que os políticos decidam controlar os heróis, já que seus atos afetam toda a humanidade. Cria-se uma lei que fiscaliza os indivíduos com habilidades, o que separa os super-heróis entre aqueles que são a favor e contra o governo.</p>	<p>Título (em português): Agente Carter Título original: <i>Agent Carter</i> Ano: 2015 País: EUA Gênero: Ação, Aventura e Ficção Científica Duração: 336 min Direção: Joe Russo, Louis D’Esposito, Peter Leto, Scott Winant, Stephen Cragg, Stephen Williams e Vincent Misiano. Sinopse: O ano é 1946. Peggy Carter é uma agente da RCE (Reserva Científica e Estratégica) que se encontra marginalizada por um universo somente de homens. Mas mesmo assim precisa balancear o trabalho a missões secretas para Howard Stark, ao mesmo tempo em que leva uma vida de solteira após perder seu grande amor, Steve Rogers (desaparecido após o filme Capitão América: O Primeiro Vingador).</p>

Para compor as fontes relativas aos atletas foram selecionadas imagens disponíveis na internet de atletas em voga nos períodos escolhidos, são esses: Jesse Owens, George Foreman e Michael Johnson. Vale a ressalva de que tais atletas foram escolhidos também por serem representantes dos EUA em competições Internacionais e preconizarem os ideais difundidos em seu período e retratados nas páginas e cenas dos super-heróis. Períodos esses que demonstraram uma ruptura e/ou modificação nos moldes de se pensar o corpo. As entrevistas e reportagens foram incluídas quando de alguma forma tematizaram sobre a relação entre tecnologia e aumento da *performance* esportiva.

A entrevista utilizada na análise foi a concedida por Lance Armstrong à Oprah Winfrey, vinculada pela Discovery Channel, a 00h do dia 18 de Janeiro do ano de 2013, com duração de 150 minutos, dividida em duas partes.

As reportagens utilizadas, em sua maioria foram retiradas dos portais eletrônicos da Globo.com, na repartição do Globo Esporte.com, que conta com 3 reportagens e as 2 restantes são provindas de outros portais esportivos – BBC e Oficina da Net. As doze imagens foram escolhidas de modo aleatório num site de busca, o critério de inclusão foi o de demonstrar com clareza o objeto da análise e mostrar de maneira clara os contornos do corpo, bem com a sua constituição física. Como essa constituição física muda de acordo com o período, é preciso analisar cada ideal de corpo e observar a maneira como foi construído e enraizado, levando em consideração o contexto geral da sociedade na época.

2 A PRODUÇÃO DO CORPO CONTEMPORÂNEO: DA DIMENSÃO ORGÂNICA À PÓS- ORGÂNICA

2.1 CORPO CONTEMPORÂNEO: DA DISCIPLINA À SOCIEDADE DO CONTROLE

Neste capítulo buscou-se dar uma ênfase na construção histórica sobre o corpo no intento de aproximar ao objeto de pesquisa da presente dissertação que se refere a aproximação entre os corpos dos atletas contemporâneos com os dos super-heróis das histórias em quadrinhos.

Nos séculos XVIII e XIX a sociedade ocidental, mais especificamente a europeia, passou por inúmeras transformações sociais, principalmente pelo advento do Iluminismo e da Revolução Industrial. Nesse período, conforme salientam Le Breton (2013a; 2013b) e Vigarello (2016), modificou-se também a percepção do corpo. Foucault (1996; 1999a; 1999b; 2002) lembra que na passagem do século XVII para o XVIII, a racionalidade ocidental transformou-se profundamente. Se no século XVII a natureza do indivíduo tinha primazia, no XVIII a nova mentalidade buscou moldar esse indivíduo, transformando um corpo inapto em uma “máquina”. A passagem do século XVII para o XVIII foi marcado por uma intensa preocupação com a dimensão corporal, aproximando o corpo a uma concepção mecanicista (LE BRETON, 2013a; 2013b). Foi nesse período que La Mettrie, ao radicalizar o pensamento de René Descartes, cunhou a noção de que o corpo humano, assim como dos animais, não era dotado de alma e espírito. La Mettrie, conforme lembra Rouanet (2003), participou de uma mudança de paradigma envolvendo o corpo, pois antes de sua teoria, acreditava-se que a dimensão corporal seria moldado pelo meio, no qual as mudanças das relações sociais poderiam transformar a existência.

Rouanet (2003) ainda salienta que após o mecanicismo, emerge a noção de que o corpo e a capacidade de modificá-lo não estava mais presente no meio e sim numa dimensão extramundana. Surgia o pensamento de transformar o corpo a partir de técnicas extracorpóreas, visto que o corpo e a natureza nada mais eram do que máquinas, projetados com perfeição por um engenheiro, que nesse caso seria Deus. O corpo seria um simples autômato com órgãos, ossos e músculos, se assemelhando a molas e engrenagens, portanto, regido por leis mecânicas e da razão (LE BRETON, 2013a; 2013b; VIGARELLO, 2016).

Foucault (1999, p. 118) ao explorar tais questões afirma que:

O “Homem-Máquina” de La Mettrie é ao mesmo tempo uma redução materialista da alma e uma teoria geral do adestramento, no centro das quais reina a noção de “docilidade” que une ao corpo analisável o corpo manipulável. É dócil um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado.

Vale ressaltar que o pensamento de La Mettrie estava inserido em uma sociedade de emergente lógica fabril, que marcou o final do século XVIII e início do XIX. Sua concepção de homem máquina foi cunhada a partir dos primeiros indícios de uma Revolução Industrial. A primeira etapa desencadeou rápidas transformações sociais, repercutindo também nas maneiras de enxergar o corpo. O que fez surgir a necessidade de controlar os indivíduos, vindo à tona aquilo que Foucault (1996; 1999a) denominou sociedade disciplinar.

Após o período de intenso furor causado pelas revoluções Industrial e Francesa, que garantiram a reestruturação da sociedade europeia como um todo, surge no século XIX mais uma etapa desse processo: a segunda Revolução Industrial. Maia (2003) e Duarte (2006) aprofundam a ideia de que nesse período se intensificou uma lógica disciplinar, que era resultado de uma nova lógica de estruturação social. Momento marcado pelo aproveitamento e utilização das forças dos corpos e por uma busca de economia de energia e maximização da força produtiva.

Nesse período, Le Breton (2013a; 2013b) indica que não se tratava de “cuidar” do corpo, como algo indissociável, mas de detalhá-lo e exercer a coerção para que ele se mantenha no mesmo nível mecânico. Para tal, foi necessário que se criasse uma série de disciplinas, afim de assujeitar esse corpo e torna-lo dócil, obediente e eficiente, ou seja, de torná-lo útil. Esse corpo sujeitado se tornou um novo objeto de interesse, que aos poucos substitui o corpo mecânico, pois “(...) um corpo disciplinado é a base de um gesto eficiente” (FOUCAULT, 1999, p. 130).

Duarte (2006) lembra que a disciplina dentro dos moldes foucaultianos surge como técnica de poder que, centrada nos indivíduos, permite controlar as operações do corpo. Ainda em relação a disciplina o autor aponta que ela define como se pode ter controle sobre o corpo do outro, para que operem como se quer, através de instrumentos, dispositivos e mecanismos de poder. Por sua vez, ainda, impõem uma relação de docilidade-utilidade, pois ao mesmo tempo em que o corpo se torna mais obediente, ele se torna mais útil e produtivo. Maia (2003, p. 84) elucida na seguinte

passagem quais são os princípios básicos da disciplina dentro dos moldes levantados por Michel Foucault:

- a) ela é uma arte de distribuição espacial dos indivíduos; b) a disciplina exerce seu controle não sobre o resultado de uma ação, mas sobre seu desenvolvimento; c) é uma técnica de poder que implica uma vigilância perpétua e constante dos indivíduos; d) funciona por meio de um controle minudente do tempo.

Essa racionalidade marcada pelo poder disciplinar acabou por condizer com a lógica fabril, impondo alguns dispositivos e mecanismos de dominação, como por exemplo, o controle do relógio (tempo e a invenção do relógio). Foucault (1999a) aponta que a vida social passou a ter o relógio como elemento fundamental, ou seja, o tempo se tornou uma forma de dominação dos corpos, não só para controlar o que se faz, mas principalmente para tornar o tempo útil e produtivo. O tempo foi imprescindível para as ascendentes fábricas, a máxima “tempo é dinheiro” nunca foi tão bem utilizada, pois foi com o relógio que emergiu estratégias sutis de dominação, uma vez que “(...) o tempo penetra o corpo, e com ele todos os controles minuciosos do poder” (FOUCAULT, 1999a, p. 129).

Como apontam Vigarello (2005) e Eco (2010) o corpo ideal passou a partir do século XIX a ter a conotação de funcionalidade. Nesse período, o tempo, junto com a nova lógica fabril, inaugurou uma nova concepção de corpo. A transformação do indivíduo em um corpo dócil e útil capaz de exercer o trabalho sem esforço e sem maiores problemas, em uma lógica crescente de economia de tempo e energia. Sibilia (2002, p.31- grifos do autor), na seguinte passagem, esclarece sobre essa nova concepção:

Nessa formação social, especificamente, os dispositivos de biopoder apontavam para a construção de *corpos dóceis* – domesticados, adestrados, disciplinados – destinados a alimentar as engrenagens da produção fabril. Por isso, tais corpos não eram apenas dóceis, mas também *úteis*, porque eles respondiam e serviam a determinados interesses econômicos e políticos.

Essa nova racionalidade marcada pelos processos da disciplina e da docilização dos corpos se encaixa perfeitamente nas lógicas internas das histórias de super-heróis, pois os personagens nada mais são do que seres extraordinários capazes de controlar o seu corpo diante de uma lógica de agir no caminho do bem, para proteger e salvar os menos afortunados, ou seja, esse indivíduo elevou o seu

corpo a uma máxima de economia de tempo e energia, sobretudo por realizar tarefas sem muito esforço, tornando-se extremamente úteis para a sociedade. O que culmina em ser aquele em que todos depositam suas esperanças. Nesse sentido, é possível aproximar tais questões as análises realizadas por Foucault (1996; 1999a), que aponta que essa nova lógica estava permeada por dispositivos sutis que visavam garantir a docilização dos corpos. O que o intelectual francês denomina de poder disciplinar (individual) trata-se na verdade de algo instituído através de uma rígida disciplina corporal que foi bastante intensificada pelas novas tecnologias do século XIX. Momento marcado por uma ascendente lógica urbana e industrial.

Porém, o caminho para chegar a esse ponto foi turvo, pois conforme lembra Sibilia (2002, p. 33) “(...) para construir socialmente o ‘produtor disciplinado’ foi necessária uma complicada operação política: aprisiona-lo em um regime e submetê-lo a um conjunto de regras e normas, (...) capazes de fixar os corpos e as subjetividades ao aparelho de produção capitalista”. Para atingir tal intento, Foucault (1999a), salienta que se criou toda uma “mecânica do poder”. Esse mecanismo objetivava exercer um domínio sobre os corpos. Para se chegar a essas disciplinas e estratégias de dominação foi necessário recorrer ao que Foucault (1999a) denominou de “quadros vivos”. Elementos que transformaram a multidão confusa em multiplicidades organizadas. Tratava-se de organizar e sistematizar, conhecer para classificar, para então percorrê-lo e dominá-lo.

Foucault (1996; 1999a; 2002), lembra que a “classificação” sugerida por estes mecanismos tratava a multiplicidade por si mesma, tirando o maior número possível de efeitos. Com essa racionalidade iniciou-se, segundo aponta o pensador francês, as divisões de aprendizagem por séries, culminando na divisão e especialização do trabalho e da sociedade. Esse poder disciplinar criou mecanismos disciplinares para docilizar os corpos e mantê-los em ordem, ou seja, ele agia diretamente sobre o corpo do indivíduo.

Foi nesse momento, conforme salientam Foucault (1996; 1999a; 2002) e Deleuze (2008), que surgiram as instituições, como família, escola, hospital, fábrica, exército, etc. Tais estabelecimentos são criados para gerenciar a vida dos indivíduos, integrando-os de maneira efetiva na sociedade.

Sibilia (2002) e Moraes e Silva (2012), apontam que a gênese de dispositivos tecnológicos, como as instituições citadas acima, foi responsável por enquadrar indivíduos a seus lugares e então gerar certo desconforto social, pois os dissidentes,

aqueles indivíduos que não possuem sua vida gerenciada e são fadados a marginalidade. Inventam-se as instituições para que, conforme salienta Maia (2003), o poder disciplinar possa ser exercido por coerções materiais, pois foram estes estabelecimentos através de seus diversos micropoderes os responsáveis pelo exercício da disciplina.

Nesse sentido, tais estabelecimentos, assim como indica Foucault (1996), tornaram-se os locais de enquadramento e controle dos indivíduos, criando lógicas disciplinares para sujeitar os corpos. O que culmina em um autopolicamento e administração do corpo individual, uma vez que essas instituições tinham uma arquitetura *panóptica*⁴. Dessa forma, Foucault (1996) salienta que o poder torna-se invisível e inverificável, pois o indivíduo pensa estar em constante vigia pelo olhar do outro, porém não tem como confirmar se está mesmo sendo observado.

Moraes e Silva (2012, p. 346) lembra que "(...) foi através da articulação das duas modalidades de poder que se efetuou um controle mais efetivo sobre os corpos, implantando, (...) um gerenciamento total e planejado das populações". Surge segundo o autor uma nova modalidade de poder: o bipoder, como toda uma biopolítica do controle das populações. Maia (2003) e Duarte (2006) indicam que os modos do indivíduo se enxergar no todo passam a não ser mais os mesmos, por ser gerenciado por outros dispositivos, ele passa a interiorizar outros tipos de comportamentos e outras formas de gerir a vida surgem no cenário social. Com a constituição de novos poderes mais amplos e mais interessados em encarregar-se da vida e de ter o poder sobre ela, a preocupação passa a ser de apropriar-se dos processos biológicos, para controlá-los e modificá-los.

Foucault (1999b) ressalta que antes o poder se manifestava na “construção” dos corpos, com a mentalidade do corpo-máquina, focando no seu adestramento, ampliação das aptidões, utilidade e docilidade e na sua integralização em sistemas

⁴ Spíndola (2011) lembra que o termo foi utilizado primeiramente por Jeremy Bentham e posteriormente apropriado por Michel Foucault em seu livro *Vigiar e Punir*. O *panóptico* é “(...) uma estrutura física, um prédio circular com uma torre central, de onde se pode observar as celas construídas a sua volta. As celas teriam duas janelas para fazer com que a luz atravessasse cada uma delas, possibilitando à torre central ou panóptica, a todo instante, acompanhar tudo que ali se passa” (ESPÍNDOLA, 2011, p. 2). O propósito da torre é observar tudo o que ocorre em sua volta, fazendo com que o observado pense que está constantemente sendo vigiado, mesmo que não esteja. Foucault (1996; 1999a) propõe que a estrutura é uma solução para o emergente problema em controlar um número crescente de indivíduos. Seria o *panóptico* uma solução simples, aonde um número reduzido de controladores controla uma grande massa de indivíduos, com um sutil mecanismo de poder.

de controle eficazes. Assegurado por mecanismos de poder, denominado disciplina anátomo-política sobre o corpo. Porém, o que se configura no século XIX, na opinião do intelectual francês, é a concentração no corpo-espécie, não mais o mecânico ficou em evidência, e sim o biológico. Com o crescimento urbano e demográfico, surgiu a necessidade de preocupações no nível de vida. Elementos como mortalidade, natalidade, nível de saúde, prolongamento da vida, entre outros, se tornam centrais.

Aparecem novos conceitos: o de biopoder e de biopolítica. Definições detectadas por Michel Foucault (1999b) na virada do século XVIII para o XIX. Moraes e Silva (2012, p. 345) elucida a respeito da conceituação dessa sociedade biopolítica e do novo indivíduo que esse modelo urbano e industrial apregoava:

Foucault elabora os termos biopolítica e biopoder. Esses conceitos vislumbraram o aparecimento – ao longo do século XVIII e, principalmente, na virada para o século XIX –, de um poder disciplinador, que já não se exercia somente sobre os corpos individualizados, mas também a título de política estatal que pretendia administrar toda a vida e o corpo da população.

Logo, o biopoder e a biopolítica voltaram suas atenções ao gerenciamento das populações, sobretudo, a partir da criação das instituições, responsáveis pela regulamentação do homem-espécie, que tem como tarefa principal a garantia da vida. Justamente para essa garantia que surgiram as primeiras HQs de super-heróis, pois estes personagens eram os responsáveis por garantir o bom funcionamento de seu mundo fictício, cabe a ele garantir que os dissidentes da norma sejam tirados de circulação, para que não atrapalhem o funcionamento da sociedade como um todo. Afinal, via de regra, os vilões têm sempre planos de conquistar o mundo e recriá-lo conforme sua lógica própria de funcionamento. Logo, os super-heróis são os guardiões do bom funcionamento da coletividade. Porém, esse poder encarregado de assegurar a vida está sujeito a uma série de mecanismos normalizadores. Elabora-se com isso a conceituação de norma, que conforme Danner (2010, p. 13):

(...) é tanto aquilo que se pode aplicar a um corpo que se deseja disciplinar como a uma população que se deseja regulamentar. A sociedade de normalização é uma sociedade onde se cruzam a norma disciplinar e a norma da regulamentação. Para Foucault, foi essa sociedade de normalização que conseguiu cobrir toda essa superfície que vai do orgânico ao biológico, do corpo à população, mediante a instauração dessas duas tecnologias, a disciplinar e a regulamentadora.

A norma teve um papel fundamental na constituição do biopoder e da biopolítica, visto que buscava regulamentar e gerir, através das instituições, a vida da população. Esses mecanismos de poder surgiram como forma de sanar os problemas relacionados às práticas governamentais sobre os indivíduos. Em todos esses poderes o que sempre perpassou foi o corpo, que “(...) se constitui como peça de uma máquina multissegmentar” (FOUCAULT, 1999a, p. 139).

Foucault (1999b) afirma que o século XIX uniu essas duas modalidades de poder (disciplinar e biopoder). Maia (2003) sugere que os conceitos de biopoder e biopolítica deixaram um pouco de lado as leis e centraram suas punições em uma relação de utilidade e valor, qualificando, hierarquizando, medindo e avaliando, a fim de distribuir os indivíduos em torno da norma, enfim, o biopoder teve o intento de tentar administrar, controlar e, sobretudo, formar as populações.

Contudo, a partir da Segunda Guerra Mundial, Deleuze (2008) indica que as instituições, seus meios de confinamento e a sociedade disciplinar dentro dos moldes levantados por Michel Foucault, começaram a entrar em crise. Nesse momento, surgia a necessidade de divisões e setorizações desses estabelecimentos, que passam a ter outros dispositivos de dominação. A disciplina dá lugar ao controle que ganha ares de maior fluidez.

César (2004) argumenta que o enfraquecimento das instituições de confinamento aparecia do fato de não considerarem os diferentes “níveis” do indivíduo, pois sempre que se passa de um estabelecimento a outro, a tendência é começar do zero novamente. O que sugere a necessidade de seriação e separação desses corpos, adequá-los e agrupá-los com seus semelhantes. Ambiente que propiciou a criação da sociedade de controle, pois se na lógica disciplinar estava sempre começando, agora nunca se termina nada.

Deleuze (2008, p. 221) mostra que “(...) os confinamentos são *moldes*, distintas moldagens, mas os controles são *modulações*, como uma moldagem auto-deformante que mudasse continuamente, a cada instante, ou como uma peneira cujas malhas mudassem de um ponto a outro”. O que indica maior possibilidade e facilidade de controle, visto que se diminuiriam consideravelmente os espaços de confinamento.

O indivíduo da sociedade de controle passa a ser bastante diferente daquele da sociedade disciplinar, pois se torna um corpo mais fluido que, transita mais facilmente por vários espaços sociais. Deleuze (2008, p. 223), ao explorar tal

questão, elucida tal diferenciação: “(...) o homem da disciplina era um produtor descontínuo de energia, mas o homem de controle é antes ondulatório, funcionando em órbita, num feixe contínuo”. Esse corpo passa a não ser mais tão disciplinado. César (2004) indica que isso foi fomentado pelas mudanças ocorridas em todo plano social, visto que as máquinas deram lugar aos computadores e a outros diversos aparatos informacionais. Os dispositivos de dominação passam a ser variados. O controle passa a surgir de todos os lados, principalmente provindo das novas tecnologias, pois os meios de confinamento já não são mais suficientes para conter a população.

A partir dessas novas necessidades, surge o que Ortega (2002; 2008), denomina de bioascese, que se trata de uma prática de assujeitamento e disciplina, com foco em prolongar a vida, a maximização das *performances* corporais e um intenso individualismo. Concepções tão caras e recorrentes na segunda metade do século XX e que se intensificaram de forma contundente no século XXI (ORTEGA, 2002; 2008; LE BRETON, 2013a; 2013b). Como se trata de uma nova modalidade de sujeição e organização social torna-se imperativo entender os pormenores dessa nova forma de ascese contemporânea. Tais sociabilidades são encaradas por Ortega (2002; 2008) como biossociabilidades. Porém, para compreender essa nova forma de interação é necessário remontar a gênese do ascetismo e sua conceituação.

2.2 DA ASCESE À BIOASCENSE: NOVOS DISCURSOS INCIDINDO SOBRE O CORPO CONTEMPORÂNEO

A ascese nada mais é do que a autodisciplina e o autocontrole sobre o corpo, consequentemente, o asceta trata-se de um indivíduo que considera a ascese o caminho para a divindade, verdade e virtude. Ortega (2008, p. 20), lembra que a ascese “(...) implica em um processo de subjetivação. (...) A forma de subjetividade almejada (...) varia segundo a contextualização histórica das práticas ascéticas”. Portanto, torna-se tarefa difícil encontrar uma definição concreta para o termo, visto que existem várias vertentes que a consideram em diferentes sentidos e nem sempre estão em consonância com os arranjos sociais dominantes.

Em seus diversos textos Ortega (2002; 2008), indica que a ascese clássica, surgida na Antiguidade, trata-se de um fenômeno social e político. Uma prática

social de distinção que implica na delimitação e reestruturação das relações sociais. Tem estreita relação com a prática e o cuidado de si abordado por Michel Foucault (1998; 2013)⁵. Destarte, é um produto da vontade e constitui como exercício de liberdade. Conforme aponta Foucault (1998), o pensamento moral é voltado para a prática de si, ou seja, na ideia de conter e comandar seu interior. O que mostra que a relação com o corpo é estritamente íntima, uma vez que é preciso controlar os desejos corporais.

O controle de si é de fundamental importância para os ascetas, uma vez que, ao se dominar, o indivíduo se torna apto a se autocontrolar e, alcança a felicidade e tem o direito de exercer o governo sobre os outros. Foucault (1998, p. 74) ilustra muito bem essa afirmação na seguinte passagem: “(...) a atitude do indivíduo em relação a si mesmo, a maneira pela qual ele garante sua própria liberdade no que diz respeito aos seus desejos, a forma de soberania que ele exerce sobre si, são elementos constitutivos da felicidade e da boa ordem da cidade”.

Nas entranhas do cuidado de si, como elucidam Ortega (2008) e Mendes e Gleyse (2014), estão as renúncias dos desejos e a dietética. O que na opinião de Cairus e Alsina (2007, p. 212-213), “(...) compreende não só a alimentação, mas também as atividades físicas, os horários e os costumes específicos que impliquem em determinado fim, que, no campo da medicina, podem contemplar a manutenção ou a recuperação da saúde”.

A dietética se constitui a partir da noção de ponderação e “justa medida”, ou seja, o total equilíbrio sobre as partes, tanto na concepção corporal, quanto na constituição da moral. Porém, o indivíduo não deve sucumbir totalmente a dietética, visto que se tornará excessivo no controle de si, algo a ser julgado como abominável, uma vez que também comete demasias. Foucault (1998) argumenta que Platão já condenava o crescimento excessivo dos músculos, aconselhando aos jovens não se exercitar em demasia, uma vez que acreditava que os músculos seriam responsáveis por aprisionar a alma. Nesse sentido, o asceta deveria permanecer em uma disciplina equilibrada entre alma, corpo, liberdade, política e moral.

⁵ Sobre o processo de cuidado de si e sua relação com a Educação Física consultar trabalho de Mendes e Gleyse (2014).

Como a ascese é produto da mentalidade do seu momento histórico as mudanças sociais também a afetam. Nesse sentido, a ascese possibilita, de acordo com Ortega (2002; 2008) e Mendes e Gleyse (2014), a popularização e a introdução do cristianismo no Império Romano tardio. Momento que a ascese foi ressignificada e transformada em uma forma mais rigorosa, pregando um deserto corporal intenso, com trabalho duro sobre si e um estilo de vida singular. Se no período da dietética a preocupação era se tornar o mais natural possível, o cristianismo, segundo Tucherman (1999), Gélis (2008) e Schmitt (2014), vai à contramão desse pensamento, tornando o indivíduo afastado de sua natureza. A busca passava a ser pelo “antinatural”, pois era um sinal de que o indivíduo conseguia dominar seu corpo, tornando-o seu espírito purificado⁶. Vigarello (2012) salienta que a partir dessa noção de domínio do corpo esboçada pelo cristianismo foi que surgiu a denominada “anorexia sagrada”. Conceituação na qual os fiéis viviam em um estado de privação alimentar e com sorte obteriam doenças que seriam responsáveis por muito sofrimento. O que era visto como uma glória, pois possibilitava a redenção espiritual dos indivíduos. Uma vez que, passando por provações, a alma era elevada e o indivíduo seria digno de viver em Cristo. Logo, a ascese apregoada culminou em um período marcado por inúmeras interdições corporais e martírio do corpo, pois o mesmo era considerado como fonte do pecado (LE GOFF; TRUONG, 2006).

Ortega (2002; 2008) salienta que a ascese cristã ao trazer o ascetismo de uma forma extramundana para uma intramundana, bem como para a vida cotidiana, participou da constituição de um estilo e uma regulamentação de vida, transformando-a em hábito. O que fertilizou, na opinião do autor, o terreno para a acepção da sociedade disciplinar abordada por Michel Foucault. Porém, mais uma vez a ascese se reformula, surgindo aquilo que Ortega (2002; 2008), denominou de a bioascese. Por outro lado, a bioascese, nas palavras do autor, também se tornou uma alternativa ao disciplinamento, pois permitiu que a subjetividade não fosse mais resultado de um condicionamento, mas sim de toda uma constituição de si, mediante

⁶ Surge nesse período a filosofia de Santo Agostinho, que buscava racionalizar o cristianismo. O filósofo inaugura também a ideia de corpo, alma e espírito. O corpo seria o executor das ações; a alma a racionalidade e o espírito seria algo como a essência do indivíduo, aquilo que se perpetua pelo passar dos anos. Logo, com essa noção de espírito, surge a dicotomia entre o bem e o mal, com isso era necessário manter esse espírito nas regras, para que pudesse ascender aos céus (porém, nessas regras surge o livre arbítrio, para que o indivíduo pudesse escolher qual caminho seguir (MARCONDES, 1997).

as práticas de si (ascese), ou seja, o indivíduo se constitui a partir de práticas de captura e assujeitamento.

Nesse sentido, a ascese moderna despertou a vontade de adaptação, uma conformidade com a norma que, busca maximizar os prazeres e a satisfação, de uma forma individualizada, resultando em ser um trabalho sobre o corpo, levando-o a extremos, tornando os corpos hiperbolizados a baliza para o ideal de corpo, ou seja, torna esses corpos com características colossais, a norma a ser seguida. Sendo assim, acabou por perder seu caráter de produto da vontade, já que é uma prática de assujeitamento e não de autonomia, pois conforme salienta Ortega (2008, p. 22), “(...) a vontade não está a serviço da liberdade. Trata-se de vontade ressentida, escrava da ciência, da causalidade, da necessidade, que constrange a liberdade de criação e elimina a espontaneidade”.

Nesse caso, Ortega (2008), lembra que a vontade está ligada a ideia de *Homo Faber*⁷, que se define em critérios materiais e corporais ampara-se na superação dos limites biológico-corporais e no afastamento dos riscos. Assim, a bioascese passa a ser uma “qualidade” responsável por integrar o indivíduo ao todo, não mais aparecendo como sinônimo de distinção. Converge a adaptação do indivíduo a norma, demonstrando sua capacidade de cuidar de si e construir sua identidade. As HQs são de suma importância para o entendimento da bioascese, pois seus moldes apregoam os seus ideais. Um indivíduo inserido na norma, capaz de controlar seu corpo e que possui uma identidade bem definida: o super-herói.

A nova ascese cria novas maneiras de socialização e de olhar o corpo do outro, elabora uma biossociabilidade, pois os agrupamentos sociais não são mais os mesmos das lógicas do bipoder e da biopolítica relatados em um primeiro momento por Michel Foucault. A separação não é mais por raça, classe social entre outras características corporais. A distinção agora está em critérios de saúde, *performance*, doenças, entre outros aspectos, conforme salientam Mendes e Gleyse (2014). As ações passam, conforme lembra Perera (2017), a visar a obtenção da melhor forma física, longevidade e juventude, ou seja, tudo passa a ser baseado em constantes

⁷ *Homo Faber*, de acordo com a tradução no dicionário de latim, é caracterizado pela capacidade do homem primitivo em fabricar artefatos que garantam a manutenção da vida. No sentido do texto, o termo refere-se a capacidade de fabricar o próprio corpo, assim como artefatos que possam ser usados para sua modificação e manutenção, como forma de prolongamento da vida (ORTEGA, 2008).

biológicas, culminando em transformar as práticas sociais em de saúde, com a ideologia e moralidade voltadas a obtenção da mesma.

A biossociabilidade acaba por criar o que Ortega (2008, p. 32) chama de bioidentidade, que é “(...) a formação de um sujeito que se autocontrola, auto-vigia e auto-governa. Uma característica fundamental dessa atividade é a auto-peritagem. O eu que ‘se pericia’ tem no corpo o no ato de se periciar a fonte básica de sua identidade”. Portanto, a nova bioidentidade é a do indivíduo que se controla, é responsável – no sentido de cuidar da sua saúde e se afastar dos riscos- e independente. Torna-se um ideal de *Healthism*⁸, que exige disciplina e controle corporal, pois o discurso da “boa forma” e da aparência foi superado pelo discurso da saúde.

O ideal agora é o de parecer saudável, mesmo que não se esteja. Nesse sentido, Ortega (2008) e Perera (2017) lembram que esse imperativo transformou a comida no novo ascetismo. A interdição que outrora era da sexualidade, passa a ser a do açúcar e da gordura vegetal hidrogenada. A comida não-saudável passa a ser o vilão que distancia o sujeito da vida saudável. Vale ressaltar que o uso da palavra “vilão” é justamente para se aproximar ao universo dos super-heróis, que trata-se de um asceta perfeito, com seu corpo canônico e moral bem definida. Aqueles que lutam contra os vilões, sujeitos diametralmente opostos e que buscam desmoralizar essas “crenças” perfeitas dos heróis. Pode-se então fazer uma relação direta com a sociedade, o indivíduo que busca o corpo perfeito *versus* os “vilões” gordurosos que tentam o tirar do caminho ideal.

Como em toda regra existem as exceções, no caso da bioascese também encontra-se os desviantes, que são indivíduos opostos ao ideal do *Healthism*, pois a falta de saúde e distanciamento dos ditames é considerado uma acrasia, falta de vontade, fraqueza, defeito de personalidade e falta de caráter. Afinal, se formulou o pensamento de que o indivíduo é o único responsável por seu destino e o cuidado com seu corpo, logo, as doenças, gordura e etc. são de sua responsabilidade e não atingir o esperado é considerado um fracasso pessoal.

⁸ É um estilo de vida definido pela preocupação com a saúde pessoal como principal foco para a realização do bem estar. Objetivo que deve ser alcançado principalmente com a mudança de estilo de vida e a manutenção de hábitos saudáveis. O parecer saudável deve ser alcançado a qualquer custo, com ou sem ajuda terapêutica (CRAWFORD, 1980).

Essa busca incessante em se enquadrar na ideologia do corpo canônico⁹, gerou o que Ortega (2008) chamou de dissidentes opostos. São aqueles indivíduos que controlam ferozmente o corpo e esperam ansiosamente o fim de semana para poder se descontrolar. O mesmo ocorre com os sujeitos que buscam minimizar riscos em várias esferas da vida, mas que se aventuram em práticas radicais para buscar o êxtase (LE BRETON, 2007).

As HQs, fundamentais para o desenvolvimento da presente dissertação, vão diretamente ao encontro desses dissidentes opostos, pois ganham o público justamente nessa dicotomia entre o controle e o descontrole, posto que seus heróis são os responsáveis por viver aquilo que o indivíduo não pode em sua vida, gerando um certo êxtase no momento em que o sujeito se imagina no lugar do herói. Pode-se fazer a mesma aproximação a atletas de rendimento, que utilizam seus corpos altamente controlados para obtenção de resultados. Gumbrecht (2007) e Lessa (2016), indicam que o fascínio do esporte na contemporaneidade está em observar a beleza de um atleta realizando uma ação que os humanos “comuns” nunca seriam capazes de realizar. Nesse sentido, super-heróis e atletas não estão tão distantes quanto se parece. Pode-se considerar que um é a materialização do outro.

Ao analisar as transformações sociais fica claro a incidência de novas concepções de corpo. Le Goff e Troung (2006) apontam que tais parâmetros precisam ser esmiuçados e entendidos como produtos de mentalidades que se reformulam com passar dos anos e conforme a necessidade de cada período. Elemento que como não poderia deixar de ser também se manifestam nas histórias em quadrinhos.

2.3 O CORPO COMO PRODUTO DAS NOVAS LÓGICAS EMERGENTES: A ERA DO PÓS-ORGÂNICO

Para entender as concepções de corpo se faz necessário retornar as mentalidades exercidas em cada época, a começar pela gênese da ciência moderna, iniciada a partir do século XVII. Conforme apontam Sibilia (2002) e Le Breton (2013a; 2013b), se antes as lógicas religiosas predominavam, na modernidade a valorização das máquinas tomou forma, visto que o novo modelo

⁹ O termo e sua concepção serão melhores abordados no tópico 2.1, no segundo capítulo.

exaltava a transformação da docilidade dos corpos em força produtiva. Logo, as figuras do homem-máquina, do robô e do autômato ganharam destaque, por serem uma idealização da perfeição e da melhoria da condição humana, uma vez que são coerentes ao novo modelo social urbano e industrial.

Tal ideal abriu espaço para a construção de um novo modelo corporal: o orgânico unindo-se à máquina. Rüdiger (2008) complementa a questão alegando que o ciborgue¹⁰ é a primeira manifestação de modificação e melhoria do corpo. Gleyse (2007), argumenta que o sentido de humanidade passa agora para a capacidade do indivíduo fabricar seu próprio corpo.

Na esteira de tais definições Le Breton (2013a, p. 28) traz a ideia de que moldar o corpo é sinônimo de liberdade, afinal, na opinião do intelectual francês, o “(...) corpo é o suporte (...) de uma identidade escolhida e sempre revogável, uma proclamação momentânea de si. Se não é possível mudar suas condições de existência, pode-se pelo menos mudar o corpo de múltiplas maneiras”. Com a fluidez da sociedade atual, Le Breton (2012, p. 16) percebe que “(...) o corpo não determina mais a identidade, ele está a seu serviço”. O que demonstra a possibilidade de transformar o corpo e construir sua própria identidade, bem como sua maneira de se enquadrar e se enxergar no mundo, ou seja, modifica o olhar sobre si. Nessa lógica, o corpo se torna algo individual e pessoal, conforme preconiza Paiva (2009).

Sibilia (2002, p. 144) mostra que o “(...) arsenal da nova tecnociência oferece o instrumental necessário para realizar o tão desejado sonho de modelar os corpos e as almas, gerando os mais diversos resultados ao gosto do consumidor.” O que converge para um imaginário de corpos transformados tecnologicamente, porém já não se trata apenas de imaginação, visto que encontramos resquícios dessa modificação em inúmeros indivíduos comuns e, sobretudo, em diversos atletas contemporâneos. Segundo Haraway (2009), todos estão se tornando ciborgues, pois tornam-se indivíduos híbridos, formados pela interseção entre ficção, tecnologia e organicidade.

O corpo hibridizado abordado por Sibilia (2002) e Haraway (2009), pode ser observado, por exemplo, na personagem “Nebulosa”, que teve a primeira aparição

¹⁰ De acordo com Lima (2009), *Cyborg* vem de *cybernetic organism* e foi proposto pela primeira vez por Manfred Clynes e Nathan S. Kline, no artigo “*Cyborgs and Space*” em 1960. O termo surge para denominar o indivíduo que teve suas funções corporais modificadas para atender alguma necessidade. Já na ficção científica o termo toma a conotação de corpo mesclado com a máquina.

nas HQs nos anos 1980 e no universo cinematográfico em 2014. A personagem tem um papel fundamental no filme “*Guardians of the Galaxy Vol. 2*”¹¹, que nada mais é do que uma alienígena que teve partes do seu corpo transformadas em robô, tornando-a um ciborgue, para que assim se tornasse ainda mais forte. Foram ainda implantadas armas em seu corpo, para formar uma guerreira perfeita, deixando transparecer essa nascente ideia do o corpo melhorado pela máquina.

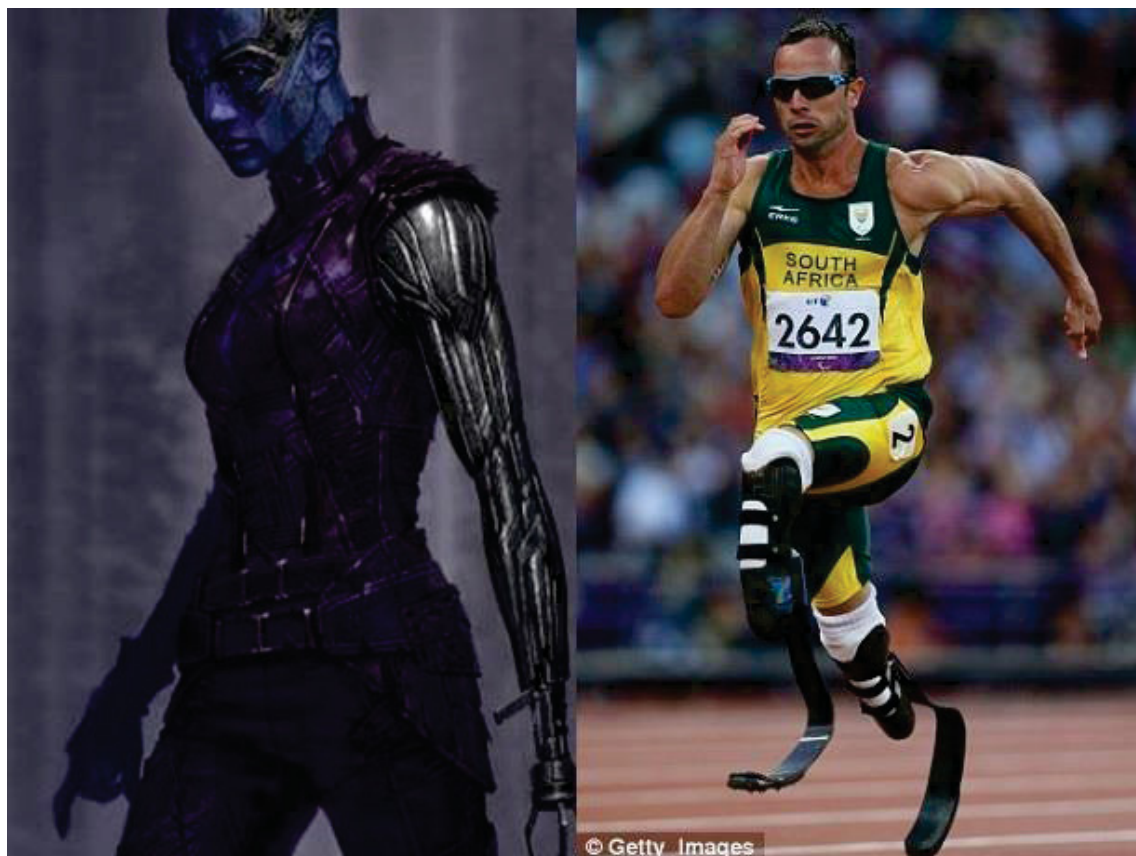
Ao tomar o cuidado de não abordar o assunto em uma relação de causa e efeito, pode-se tentar aproximar essa produção fílmica a atletas amputados que se utilizam de próteses que substituem seus membros. Nesse caso, se igualam a atletas não amputados, como foi o caso do corredor Oscar Pistorius, que chegou a competir com atletas considerados “normais” em importantes eventos como O Campeonato Mundial de Atletismo de 2011 e os Jogos Olímpicos de 2012. Caso que gerou inúmeros debates, até mesmo surgiu a indagação se ele não levaria vantagem sobre os outros atletas com pernas “biológicas (ZOBOLI *et al.*, 2016)¹².

Tal questão acaba por incitar o ideal de corpo hibridizado à máquina, que vem desde o pensamento de La Mettrie no século XVIII, e continua repercutindo na contemporaneidade, como, por exemplo, nos atletas unindo-se a partes extra corporais e ultrapassando com isso os limites do orgânico.

Figura 1: Nebulosa e Oscar Pistorius

¹¹ Em português: “Guardiões da Galáxia Vol. 2”, filme lançado em 2017.

¹² Tal assunto será melhor explorado no capítulo 3 da presente dissertação de mestrado.



Fonte: Nerdologista / Mail Online

Com o auge do processo de industrialização, acabou por ocorrer uma progressão do modelo social. Surgiu uma sociedade pós-industrial. Uma mudança importante na organização social acarretou também numa metamorfose na concepção de corpo. Sibilia (2002) aponta que na nova lógica pós-industrial, tudo é flutuante, abstrato, passando a centralidade para o mundo das informações, os bens e produtos não são mais palpáveis. Portanto, ocorre a ascensão da informática, telecomunicações e principalmente da biotecnologia, que passam a afetar, conforme lembram Silveira e Rigo (2015) e Silveira e Vaz (2016), profundamente o universo esportivo.

Com a nova lógica social, as tecnologias se aprimoram num ritmo alucinante, passando de um modelo mecânico e analógico, para um digital e informatizado. O que faz o corpo parecer cada dia mais obsoleto, conforme ensina Le Breton (2013a), pois sua organicidade atribui a a dimensão corporal limitações que não acompanham a evolução da sociedade pós-industrial.

Andrieu (2004) e Le Breton (2013a), indagam que a tecnologia atualmente está presente em muitas esferas da sociedade contemporânea. Porém, torna-se

tarefa difícil conceitua-la ou enquadrá-la como uma ciência, pois conforme Rüdiger (2008, p.11) seu conceito é falho e nunca foi esclarecido historicamente, uma vez que “(...) a técnica é uma função de nossas circunstâncias e, portanto, algo cujo avanço é influenciado pela intervenção muitas vezes absurda de nossas outras competências e faculdades”. O que quer dizer que são as necessidades sociais que dão os ditames para a evolução da tecnologia e da técnica. Afinal, como salienta Rüdiger (2008, p. 13) a “(...) sociedade passa hoje por um processo de maquinização, a nossa era é cada vez mais tecnocientífica”.

Trata-se de um fenômeno contemporâneo em fase de exponencial crescimento. O que abriu espaço para inúmeras previsões, fantasias e utopias, dificultando estabelecer uma análise para o avanço tecnológico, com aquilo que é realizável ou não. Muito também por conta da ficção abordada em filmes de ficção científica e nas diversas histórias em quadrinhos. Rüdiger (2008) é bastante enfático ao afirmar que a ficção acompanha as descobertas e as intervenções sociais do período, pois abre a possibilidade de especular o futuro, de entrar em um mundo de inúmeras possibilidades. Nesse sentido, Rüdiger (2008, p.31), argumenta que “(...) os fenômenos da indústria cultural são, (...) formas através das quais a sociedade treina ou prepara seus sujeitos, (...) para enfrentar os desafios não apenas do presente, mas do futuro”.

Le Breton (2013a) corrobora com tais questões, afirmando que a ficção científica experimenta os cenários de um futuro próximo, esclarecendo os indivíduos a respeito de processos que já estão inseridos de alguma forma na vida cotidiana. Lima (2009) também se aproxima do tema, abordando a ficção como espaço para legitimação de discursos, posto que quando a “fantasia” torna-se realidade, é evocado o discurso presente na ficção para legitimar a nova descoberta. Portanto, torna-se tarefa difícil desassociar ficção e tecnologia, bem como a presença de ambos no corpo e no esporte.

Sibilia (2002) e Le Breton (2013a) ainda convergem na noção de abandono ao corpo, através da ideia da onipresença, visto que poderá ocupar qualquer lugar no espaço e/ou até mesmo dividi-los com outros corpos. Uma vez que para os autores, a essência da vida nessa nova ordem tecnológica estaria na alma (mente), a liberdade estaria em transportá-la a uma unidade digital, para que assim transitasse livremente, assim como pensa Rüdiger (2008). Sibilia (2002, p. 84) ilustra muito bem tal questão quando afirma que “(...) a materialidade do corpo é um

entreve a ser superado para se poder mergulhar no ciberespaço e vivenciar o catálogo completo de suas potencialidades”.

Rüdiger (2008) conceitua o termo pós-humano como a busca por sair da condição humana, de superá-lo e partir para uma forma supra-humana, através de próteses tecnológicas que substituem o orgânico e posteriormente superadas pela inteligência artificial. O autor ainda aponta que “(...) o pós-humano significa muito mais do que dispor de próteses acopladas ao corpo: significa nos ver como máquinas processadoras de informação, significa nossa subjugação ao pensamento tecnológico da atualidade” (RÜDIGER, 2008, p.150).

Tal movimento se iniciou na década de 1980, principalmente pelos rápidos avanços tecnológicos e sua relação com o capitalismo *high tech*, responsável por fazer circular essas novas tecnologias. Ao partir dessa nova preocupação do capitalismo, Rüdiger (2008, p. 175) salienta que “(...) a figura do pós-humano é ao mesmo tempo uma matriz ficcional e um objetivo silencioso das políticas que estão se projetando como centrais em nosso futuro”. O pensamento de possuir um corpo fadado a sucumbir faz com que o único recurso seja melhorá-lo via tecnologia. Rüdiger (2008) enfatiza que novas tecnologias colocam em xeque a definição de corpo biológico.

De acordo com Camargo e Vaz (2012), citando a fala de Santos (2005), em uma entrevista concedida ao Grupo de Pesquisa Conhecimento, Tecnologia e Mercado da Unicamp, existem três vertentes de pensamento entre os pesquisadores do pós-humanismo. A primeira é daqueles que veem o corpo como um computador, um hardware obsoleto que precisa transcender a um software e manter constantes upgrades, ou seja, torna-se necessário digitalizar o corpo. O segundo grupo diz respeito ao pensamento de melhorar o orgânico através de manipulação genética e técnicas que melhorem o biológico. A última corrente abrange o corpo como transhumano em constante processo de ciborguização, visto que compete a tecnociência transformar a obsoleta dimensão corporal.

Vale ressaltar que essas argumentações se embasam em algumas vertentes de pensamento, nas quais vários autores, baseados em acontecimentos hodiernos, se debruçam sobre o que pensam do futuro. Portanto, trata-se de uma leitura do que pode ocorrer com o corpo em sua relação com a tecnologia. Porém, antes de abandonar totalmente a dimensão física do corpo, as inovações científicas e os avanços tecnológicos têm o objetivo de melhorá-lo e aperfeiçoá-lo cada vez mais,

visando alcançar o máximo limite do corpo. Nessa vertente o ideal seria completamente criado e sistematizado pela tecnociência. O objetivo com estas transformações tecnológicas são o de prolongar a vida dos indivíduos, buscando transformar a estadia na mais agradável possível. O que acaba por exaltar certo triunfo do corpo, pois as preocupações com o mesmo ainda se encontram em elevado nível. Tais questões serão exploradas com mais detalhes no próximo capítulo que versa sobre o corpo dos super-heróis e sua relação como a dimensão corporal dos atletas de rendimento.

3 CONEXÃO ENTRE OS CORPOS DOS SUPER-HERÓIS E ATLETAS: DIVIDINDO A MESMA HISTÓRIA

3.1 A APOTEOSE DO CORPO: UMA PREOCUPAÇÃO COM A PROMOÇÃO DA VIDA

Ao partir do pensamento de Le Goff e Troung (2006), de que os corpos são produto de mentalidades e que a dimensão corporal, assim como advogava Foucault (1999a), estão enredados em complexas e variadas relações de poder, indica-se agora elementos sobre uma possível apoteose do corpo. Louro (2012), na esteira das definições foucaultianas indica que é a na cultura que a indiscutível materialidade corporal ganha sentido. A autora em sua análise afirma que tal materialidade será sempre marcada pela linguagem, ferida por códigos, signos, representações e atribuições.

Portanto, pensar o corpo é reflexioná-lo em constantes metamorfoses e a partir de discursos que se estabelecem em diferentes épocas, assim como indica o seguinte trecho de Sibilia (2012, p. 146): “(...) não há dúvidas de que as forças históricas imprimem sua influência na conformação dos corpos e das subjetividades. Fatores socioculturais, econômicos e políticos exercem uma pressão sobre os sujeitos”.

Como já visto no capítulo anterior a atualidade é justamente um período marcado por uma profunda transformação do corpo. O discurso apregoado, conforme indicam Ortega (2008), Andrieu (2004), Couto (2012), Sibilia (2002), Le Breton (2013a) e Perera (2017), é principalmente o de um mundo nortead pelo ideal de atividade e mobilidade, de um intenso cuidado com o corpo, aparência e busca pela juventude e boa forma, com melhorias possibilitadas pela tecnologia. Fontes (2009) afirma que tal discurso foi criado e disseminado fortemente pela mídia em todos os seus estratos, desde comerciais de venda a filmes e HQs de super-heróis, que vendem seus corpos conforme o discurso em evidência.

Couto (2009) ainda lembra que o corpo deve ser sempre “turbinado” para acompanhar a sofisticação das máquinas e atender as novas demandas sociais. Deleuze (2008) e Rüdiger (2008) ressaltam que a utilização do corpo deu lugar às máquinas e computadores. Le Breton (2013, p. 20) enfatiza que a sociedade atual usa pouco o corpo, pois “(...) os recursos musculares caem em desuso, a não ser

em academias de ginástica, e toma seu lugar a energia inesgotável fornecida pelas máquinas”. O trabalho braçal foi substituído por máquinas e computadores, logo, a força física foi substituída pelo estresse e/ou “consumo nervoso”. Nesse novo ambiente surgia uma nova preocupação com o corpo, que necessita ser trabalhado para prolongar a vida.

Fontes (2009, p. 83) denomina esse ideal de corpo jovem, com boa forma e saudável, como corpo canônico, que nas palavras do autor é aquele. “(...) resultante da soma desses diferentes tipos de investimento, um corpo construído ou alterado mediante práticas, métodos e artifícios, que emergiram ou foram aperfeiçoados ao longo de todo século XX”. Porém, esse corpo não equivale necessariamente a beleza física, pois antes de ser um corpo bonito, trata-se de um corpo reconstruído a partir de discursos e práticas culturais da bioascese levantada por Ortega (2002; 2008).

Couto (2009) se inclina para a ideia de que a estética de um corpo ideal, de um corpo saudável, rígido, ativo, jovem, belo, etc. é o ideal de um corpo super-humano, impreterivelmente modificado pela técnica. Nunes e Goellner (2009, p. 57), também seguem nessa linha argumentativa, assinalando que foi criada toda uma cultura de espetacularização e enaltecimento das melhorias e “(...) corpos espetaculares, potencializados, hígidos, eficientes, performantes e ciborguizados já não fazem parte apenas do imaginário ficcional da nossa infância. Transpuseram as páginas da literatura (...) passando a ocupar diferentes espaços de nossas cidades”. Logo, baseia-se nestas reflexões, para ressaltar que o corpo dos super-heróis é canônico, perfeito a visão de outrem, extremamente enquadrado nos ideais de cada período. São corpos imaginados que são idealizados a todo tempo pelos indivíduos comuns em suas vidas cotidianas.

Tal processo acabou por culminar em uma forte inclinação a procura de atividades físicas e esportivas. Silva (2012) e Perera (2017), apontam que ocorreu uma intensificação dos exercícios físicos como forma de proteção aos males modernos. O exercício aparece como receita da felicidade e de certa forma, como meio de dominação do indivíduo para consigo mesmo. Uma vez que internaliza a noção de vida saudável abordada por Andrieu (2004), Fraga (2006), Fontes (2009), e Le Breton (2013a), como um corpo tonificado, magro, livre de doenças e distante da velhice.

Nesse novo modelo o indivíduo se culpa por fugir à regra, uma vez que a sociedade passou a cultivar as aparências e a preocupação com a saúde. Logo, o corpo é estimulado a explorar seu potencial em prazeres imediatos, encontrados principalmente nessas atividades. Nesse sentido, pode-se afirmar que surgiu uma nova forma de manifestação biopolítica e bioascética, ou seja, uma diferente maneira de governo dos corpos se estabeleceu. O ideal de disciplinar o corpo deu lugar ao controle, que passou a administrar os indivíduos de maneira mais fluída e “invisível”, conforme preconiza Deleuze (2008).

A partir desse ideal de maior mobilidade, Couto (2012) enfatiza que ocorre a criação do seu oposto, uma dualidade de corpos, marcada pela dicotomia do ativo e saudável *versus* o corpo sedentário e doente, ou seja, corpos sofridos e não melhorados pela técnica contra corpos em bem-estar e relaxamento. A riqueza está na possibilidade de ter um corpo engajado com a cultura do bem-estar, *performance* e felicidade, tomando distância do estresse do trabalho, preocupações e principalmente da velhice.

Segundo Palacios (2009) e Le Breton (2013b), a velhice passou a ser vista como um mal a ser combatido, pois o indivíduo nessa condição, segundo Ortega (2008), torna-se dependente dos demais e é responsável por “atrasar” a vida destes. Buscar mudar essa condição e resgatar a jovialidade passa a ser o objetivo desse grupo de indivíduos, que paulatinamente vão ganhando mais espaço na esfera social, principalmente pelo aumento da expectativa de vida. Tais elementos fazem surgir “velhos” mais ativos. Ocorre também uma significativa mudança no discurso que incide sobre esse estrato da sociedade. O surgimento do termo terceira idade faz atenuar o vocábulo velhice - que traz consigo um forte estigma – e aumenta sua influência cultural e política.

O sedentarismo também se apresenta como algo a se tomar distância. Uma vez que manter o corpo na inércia e acumular gordura passou a ser vergonhoso. Fontes (2009) afirma que esses corpos dissonantes são marginalizados e “apagados” dos discursos midiáticos e culturais, o que internaliza no indivíduo o medo de se tornar dissonante e com isso “monstruoso” e abjeto. Paiva (2009) demonstra que o mesmo ocorre com indivíduos com deficiência, que são considerados anormais e incapazes de serem ativos, por não possuírem um corpo em perfeito funcionamento. O que faz modificar o olhar do outro e de si mesmo sobre seus corpos, visto que escapa a enquadramentos, portanto, passa a ser

“escondido” e “apagado” dos discursos. Principalmente aqueles que possuem sua deficiência visível.

A evidência do artifício nele acoplado, neste caso, imprime-lhe socialmente um destaque obscuro e monstruoso que, sem escolha, o faz avançar pelo território, já nem tão proibido, das formas híbridas, borrando fronteiras e produzindo novos significados. Antes de ser significado por marcas que promovem sua depreciação e ineficiência, revela-se construído a partir de equipamentos técnicos que reinventam sua própria humanidade. (NOVAES, 2009, p.172).

Nas palavras de Novaes pode-se observar que o indivíduo deficiente e principalmente o amputado, são jogados às margens da sociedade. Porém, Paiva (2009) assegura que paulatinamente esse grupo de indivíduos passa a aceitar sua condição e incorporar elementos que permitem ressignificar seus corpos, resgatando sua funcionalidade e sua estética própria. Como é o caso de paratletas, que usam as tecnologias como forma de potencializar suas limitações. “Os atletas portadores de deficiências, (...) durante a *performance* são mediados de tal forma pela tecnologia que editam a reconstrução potencializada de suas funções na busca pela superação de seus limites” (NOVAES, 2009, p. 173). Essa potencialização e novas eficiências do corpo com o uso de próteses, conforme mostra Couto (2009), sempre estiveram presentes no imaginário e no desejo humano e são representadas pela ficção como sendo superpoderes. Nesse caso, existe também uma valorização dos corpos desses indivíduos.

O enaltecimento do ideal de corpo se manifesta também no atleta de alto rendimento, pois ele é visto como o modelo a ser seguido pela população em geral. Barata (2009) indica que o esportista de alto nível alcança resultados significativos por utilizar métodos para a superação do desempenho e recordes. Nunes e Goellner (2009) lembram que o esporte é uma exposição pública do corpo, uma forma de mostrar a *performance*. Portanto, o atleta torna-se símbolo dessa agitação e desempenho, tão caros à contemporaneidade. Uma vez que o esporte é um exercício de produtividade em consonância com princípios econômicos e valores morais da sociedade. Logo, passa paulatinamente a pertencer também às “pessoas comuns” e através de diversos tipos de treinamento corporal, e diversos discursos sobre uma vida saudável e da prática de exercícios passam a ser visto como bons olhos, visto que sua prática remete a um estilo de vida prazeroso e de bem-estar, como sinaliza Couto (2012, p. 274), no seguinte trecho:

Não se trata mais de um universo destinado a profissionais, a atletas de carreira e competição, que fazem do treino e da disciplina sua razão de ser. As vantagens da vida ativa, esportiva, estão por toda parte e acentuam o corpo em movimento, flexível, exibidor de energia, coragem e disposição para criar, enfrentar e administrar riscos. A promoção dos ideais da vida ativa e aventureira visa seduzir as massas.

O autor ainda traz à tona que é preciso passar a ideia de que o esporte para as pessoas “comuns” só traz benefícios e prazeres, as renúncias, privações e o sofrimento são restritos aos atletas de rendimento. Barata (2009) lembra que o atleta não pode demonstrar suas fraquezas geradas pelo processo de treinamento, precisa estar sempre na melhor condição nas competições.

Em contrapartida, resistir a dor também é uma forma de exaltação do atleta. Gumbrecht (2007) e Lessa (2016) enfatizam que a estética e a beleza do atleta estão na harmonia entre o corpo e *performance*, pois é no esporte que atingem a beleza e elegância, através da concentração, na superação dos limites e na capacidade de suportar a dor e vencer. Essa concepção também aparece nas HQs, quando o super-herói suporta a dor, os ataques do vilão e no fim triunfa, demonstrando que superou a dificuldade e que no fim sua superioridade foi afirmada.

Autores como Sibilia (2002) e Le Breton (2013a), lembram que com o avanço tecnológico se criou uma nova forma de eugenia dos corpos com corpos “(...) espetaculares, potencializados, (...) performantes e ciborguizados pela técnica! Corpos almagamados às máquinas, chips, fármacos, próteses, (...) que objetivam prolongar a vida e potencializar a existência” (GOELLNER; SILVA, 2012, p. 187). Nessa perspectiva, os corpos que possuem “erros” na programação genética, e/ou são considerados biologicamente “normais” passam a ser classificados como sub-humanos, ou seja, são julgados como indivíduos inferiores.

Couto (2009) indica que o discurso que se dissemina é o de que em meio a tantos recursos para moldar o corpo. Só não o faz quem não quer! O que repercute fortemente na esfera esportiva e, sobretudo, nos corpos dos atletas, uma vez que o esporte é seletivo por natureza, pois separa os indivíduos com as melhores características. Okazaki *et al.* (2012) mostra que a tecnologia influencia de maneira progressiva na *performance* esportiva, já que permite um avanço constante nos métodos de treinamento e disponibiliza acessórios, vestimentas e drogas capazes de potencializar o desempenho. Além de melhorar o próprio corpo, através de

terapias genéticas, visto que sua característica obsoleta nunca esteve tão em voga, já que os “limites” do corpo estão sendo frequentemente atingidos. Logo, são necessários meios que possam ajudar a transpor as “barreiras” e transformar os atletas em “super-homens”. Goellner e Silva (2012) sugerem que o esporte criou uma neo-eugenia “construída”, pois produziu corpos adaptados as necessidades e superou a eugenia biológica, visto que, a tecnologia possibilitou transformar e superar qualquer corpo, mesmo aqueles com aptidão e “privilégio” natural.

3.2 AS MUTAÇÕES DO CORPO PÓS-ORGÂNICO: O IDEAL DE TRANSFORMAÇÃO

Sibilia (2002), Ortega (2008) e Le Breton (2013a), vislumbram que as novas tecnologias podem culminar em um corpo pós-orgânico ou trans-humanista. Camargo e Vaz (2012) acreditam que a definição de pós-orgânico diz respeito a dimensão corporal melhorada pela técnica e máquinas ou qualquer refinamento relacionado a tecnologia, e não significa um abandono do corpo natural e físico. Portanto, o corpo toma conotação de um rascunho que necessita ser melhorado, visto que é frequentemente acometido por doenças e pela morte. Carece de sucessivos *upgrades* para satisfazer as novas necessidades de um modelo social que deixou de usar o corpo como engrenagem que movimenta as indústrias.

Com a emergência do ideal de *upgrades* do corpo para prolongar a vida, Sibilia (2002), Gaya (2005) e Le Breton (2013a) salientam que o corpo volta a ser visto como unidades distintas, no qual cada órgão seria uma unidade, que pode ser substituído, subtraído, melhorado, até mesmo implantando novos “órgãos”, capazes de aprimorar o seu funcionamento, e realizando tarefas que o orgânico não seria capaz. Lima (2012) e Couto (2012) apontam que a nova engenharia de tecidos promete a possibilidade de criar novos órgãos como peça de reposição, principalmente com as pesquisas em células-tronco, que são capazes de se transformar em qualquer tecido humano.

Tal ideia mexe com o imaginário contemporâneo, abrindo espaço para a criação de personagens idealizados. Nesse caso, para ilustrar esse novo arquétipo, pode-se elencar o personagem “Tony Stark”, o *Iron Man* (Homem de Ferro), que além de possuir uma armadura para melhorar sua condição humana, ele somente permanece vivo pelo fato de ter sido implantado em seu peito, o chamado “reator

arc”, que seria como um novo órgão, responsável por agir como um ímã, impedindo que os estilhaços em seu peito perfurem seus órgãos vitais. Tal reator também é responsável por gerar energia para o funcionamento da armadura:

Figura 2: Tony Stark e a Armadura.



Fonte: Polygon.com¹³ (acesso em dezembro de 2017).

O uso de novas informações e tecnologias traz consigo outras formas de olhar e entender o corpo. Emerge a tecnociência, que intenta ultrapassar as limitações biológicas ligadas a materialidade do corpo humano. A mesma busca incessantemente ampliar e/ou reestruturar as capacidades corporais, para que o humano saia de sua condição de inferioridade e passe a uma condição de pós-humano. Couto (2009) salienta que cada vez mais a tecnologia investe no biológico e a biologia invade o mundo das máquinas. Posição também explorada por Sibilia (2002, p. 54), na seguinte passagem:

(...) a promessa mais fabulosa da tecnociência contemporânea assim se enuncia: no processo de hibridização com a tecnologia, o corpo humano

¹³ Disponível em: <https://www.polygon.com/2016/5/20/11719788/captain-america-civil-war-tony-stark-mental-health>

poderia se livrar da sua finitude natural. Com poderes que antes só concerniam aos deuses, os engenheiros da vida se propõem a reformular o mapa de cada homem, alterar o código genético e ajustar sua programação.

Sibilia (2002), tentando comprovar os avanços tecnológicos e sua associação com o corpo, acaba por trazer à tona a relação da descoberta do DNA, em 1955, e de outras descobertas científicas que relacionam o corpo humano com a tecnologia. Dessa maneira torna-se possível perceber que emerge uma nova essência da vida. Le Breton (2013a) mostra que se trata agora somente de informação, que inclusive pode ser armazenada e transferida. Lima (2012) ainda acrescenta que o DNA é uma sequência de comandos executáveis, que possibilita a mudança corporal. Posição também explorada por Sibilia (2002, p.83):

(...) a materialidade da substância com a qual são constituídos todos os seres vivos é ambígua: afinal, o DNA é um código, é pura informação. As instruções contidas no genoma das diversas espécies, inclusive a humana, estão sendo decifradas nos laboratórios por meio de equipamentos específicos denominados sequenciadores automáticos de DNA, e toda uma aparelhagem computacional capaz de processar uma enorme quantidade de dados. A informação obtida dessa forma é digital: meras cadeias de zeros e uns feitos de luz. E nelas reside o 'segredo da vida'.

Le Breton (2013a) lembra que surge a óbvia comparação do corpo com o computador, e não mais à máquina do período industrial. O “homem-máquina” passa a ser agora o “homem-código”. “Se a ‘essência’ da humanidade for de fato informática, então não há diferenças substanciais entre computadores e seres humanos, pois eles compartilham a mesma lógica de funcionamento” (SIBILIA, 2002, p. 89).

Le Breton (2013a) indica que o DNA e o cérebro seriam como o *software* e os órgãos e músculos se aproximariam das peças que constituem o computador, portanto, o *hardware*. Agora, o *upgrade* do corpo viria da alteração das informações, da essência da vida, ou seja, do próprio DNA. A organicidade foi alterada, pois segundo Haraway (2009) não está mais claro aonde termina o biológico e começa a máquina.

Sibilia (2002, p. 129) no seguinte trecho esboça a ideia de que surgem novas maneiras e técnicas para a modificação do corpo:

(...) a construção de ferramentas para lidar com todos os aspectos do cotidiano, bem como a descoberta de substâncias com poderes curativos, a invenção de tratamentos terapêuticos e a produção de remédios para curar ou aliviar doenças foram originando, também uma quantidade de saberes e

técnicas com fortes influências na produção dos corpos e das subjetividades.

Aliada às novas descobertas da dupla hélice, Le Breton (2013a) aponta que surgem outras maneiras de modificar o corpo e um novo tipo de evolução biológica e seleção natural se estabelece. Uma vez que as mutações naturais têm a possibilidade de serem aceleradas. Sibilia (2002) argumenta que a desenvolvimento biológico foi lavrando o corpo humano, selecionando as mutações aleatórias que fariam parte do seu legado genético e descartando muitas outras. Até chegar as características que atualmente definem os seres humanos como espécie. Rüdiger (2008) e Couto (2009) apontam que a evolução biológica passou a ser evolução científica/tecnológica e que é possível não apenas provocar as alterações, mas planejá-las e modifica-las.

Com as novas tecnologias torna-se possível modificar e/ou implantar características na sequência de DNA. O que implica em possibilitar incontáveis maneiras de modificar o corpo para atingir quaisquer objetivos. Essas modificações genéticas podem ser observadas em algumas HQs e filmes, principalmente com os *X-Men*, visto que todos os personagens possuem mutações genéticas que atribuem a eles distintos poderes físicos e/ou psíquicos. Tal história foi criada a partir de uma concepção factual cunhada pelas tímidas descobertas da manipulação genética, porém como se trata de um vasto campo ainda não explorado acaba por abrir inúmeras possibilidades de idealização, possibilitando a criação de algumas fantasias acerca do que pode acontecer com corpos humanos (TRUSHELL, 2004; SHYMINSKY, 2006). Reprodução que esbarra fortemente no esporte, pois com a manipulação genética, pode-se melhorar o desempenho dos atletas, que abandonam a condição de seres humanos comuns, assim como os super-heróis dos quadrinhos e filmes.

As novas informações e descobertas do DNA despertam outros tipos de interesse, como por exemplo, o mercadológico. Le Breton (2013a) lembra que nesse período surge uma forma de comercialização do biológico, visto que as novas informações passam a ter um alto valor comercial. Afinal elabora-se um grande interesse sobre essas novas descobertas, principalmente aquelas que possibilitam uma modificação corporal. A saída para a monetarização das informações genéticas, segundo aponta o autor, foi patentear todas as novas descobertas de sequências de DNA e assim instituir um valor.

Couto (2012) lembra que o corpo e o orgânico tornaram-se produto que pode ser comercializado, possibilitando uma rápida evolução tecnológica nos processos que manipulam e melhoram o corpo. Nesse sentido, toda a informação para o progresso do corpo fica nas mãos de grandes empresas, tornando-os a nova forma de gerenciamento da vida, ou seja, um modelo mais hodierno de manifestação do biopoder e da biopolítica, conforme explora Ortega (2008).

Ao analisar essa noção de corpo pós-orgânico, não se pode fugir de realizar uma correlação com o esporte e o corpo dos atletas contemporâneos. Afinal estes indivíduos levam suas materialidades corporais ao limite da organicidade, chegando a um platô de resultados que acaba induzindo a utilização de meios para superar o corpo físico, como é o caso das diversas formas de *doping*¹⁴ -.

Essa questão do *doping*, conforme apontam Andrieu (2004) e Le Breton (2013a), remete a crescente utilização e formulação de psicotrópicos para regular os humores e sensações, trazendo resultados imediatos. Acaba por afetar tanto a atletas, quanto indivíduos comuns, pois o uso desses medicamentos enaltece a ideia de transpor o corpo falho, ou seja, com sua utilização torna-se possível modelar e melhorar o corpo de forma imediata.

Sibilia (2002) disserta que nessa nova lógica de constituição e construção corporal somente o corpo revisado e corrigido pela técnica seria digno de valor. A partir dessa afirmação pode-se perceber que a exaltação do atleta moderno está justamente nessa perspectiva, pois se trata de um corpo digno de valor, por atingir o limiar da organicidade através da técnica. Vale ressaltar que a técnica abordada aqui não refere-se somente a de modificação corporal, mas sim, a melhor maneira de atingir um determinado resultado esportivo.

A valorização do atleta, conforme apontam Gumbrecht (2007), Vigarello (2008) e Lessa (2016), está no fato de que se trata de um corpo que domina uma determinada técnica que indivíduos comuns não são capazes de alcançar. No caso do corpo pós-orgânico, agrega-se uma nova questão, pois a correção pode também vir através das denominadas modificações genéticas e/ou da terapia gênica. Questão abordada por Sibilia (2002, p. 131) no seguinte trecho:

¹⁴ A temática do *doping* foi abordada com mais detalhes no próximo capítulo.

Quanto à espécie humana, seu caminho evolutivo também pode ser retraçado graças às terapias genéticas, que prometem revolucionar a medicina com a prevenção e até mesmo a ‘correção’ dos ‘erros genéticos’ detectados nos códigos dos pacientes.

Esse novo tipo de terapia pode também ser utilizado para melhorar capacidades e habilidades físicas, dando vantagem ao atleta que utiliza tal tratamento. O que caracteriza certa forma de *doping*, que será explorada no capítulo seguinte. Assim como a maneira que essas modificações genéticas são representadas nas histórias de super-heróis.

3.3 A HISTÓRIA DOS PERSONAGENS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: O CONTEXTO SOCIAL E FICCIONAL

Para analisar os personagens de super-heróis torna-se necessário primeiro ter uma noção do contexto em que surgiram as primeiras histórias. Silva Júnior (2017) salienta que as HQs datadas do início do século XX, foram responsáveis pela gênese das denominadas HQs modernas, inicialmente com manifestações humorísticas, por isso também ficaram conhecidas como *comics*. O autor ainda indica que as histórias em quadrinhos ganharam maior popularidade na década de 1930, com ênfase nos gêneros de ficção científica, aventuras e policial. Cabe lembrar que a presença de tais temas não foi aleatória, visto que se trata de um período marcado por inúmeras inovações tecnológicas, conforme bem lembra Sibilia (2002).

Jarcem (2007) afirma que tal década deu início a chamada “Era de Ouro” dos quadrinhos, com enorme influência da conjuntura mundial da época, período da ascensão de Hitler e as ideias nacional-socialistas, marcando então, uma enorme expansão e popularização dos super-heróis, visto que os personagens foram criados a partir de crises reais e para combater as ameaças que os conflitos bélicos traziam. Logo, o período da década de 1930/40 se mostrou um terreno fértil para a criação de super-heróis, pois as tecnologias emergentes e o período de crise foram elementos incentivadores para a aparição de seres capazes de acabar com os males que assombram o mundo. Ponto explorado por Vianna (2011, p.19), na seguinte passagem: “A origem dos super-heróis, por conseguinte, estava relacionada com experiências científicas ou alienígenas” (VIANA, 2011, p. 19).

O ideário com a criação destes personagens era o de mexer com o imaginário da população, visto que seriam eles os responsáveis por uma fuga da realidade e transporte para um mundo no qual as ameaças sempre são vencidas pelo “bem”. Viana (2011) argumenta que após o fim da Segunda Guerra Mundial, em um período sem as grandes ameaças da ocorrência de conflitos armados, ocorreu uma queda na popularidade das HQs de super-heróis. O que possibilitou a criação de novos gêneros de histórias em quadrinhos, que se popularizaram rapidamente, deixando o estilo da superaventura em uma espécie de limbo. Além disso, conforme lembra o autor, foi publicado, em 1954, um livro intitulado “Sedução dos Inocentes”, do psiquiatra alemão Fredric Wertham. Texto no qual enfatizava que as histórias em quadrinhos eram prejudiciais às crianças, pois segundo o autor, traziam elementos de homossexualidade com Batman e Robin e Mulher Maravilha, o que levava as crianças a delinquência entre diversos outros aspectos. A obra acabou causando um imenso impacto no gênero, fazendo com que perdesse ainda mais popularidade.

Na década de 1960 inicia-se a conhecida “Era de Prata” dos quadrinhos. Momento marcado por modificações e renovações no universo dos super-heróis. Stan Lee¹⁵ vislumbrou que com o crescimento da ficção científica, poderia implementá-la em seus super-heróis, fazendo com que as histórias em quadrinhos ganhassem popularidade novamente. Foi justamente o que ele fez, reunião da ficção, o extraordinário com a racionalidade, buscando inserir explicações plausíveis no universo dos quadrinhos. Afinal mesmo que sejam explicações problemáticas, elas tinham um pé na realidade.

De acordo com Howe (2013, s/p.), tratavam-se de heróis "(...) com pés de barro, muitos eram marcados pela solidão e pelas dúvidas sobre o que faziam. Até os mais confiantes carregavam o fardo de saber que não se encaixavam nesse mundo". Foi nesse período que surgiu a preocupação de enquadrar as histórias no mundo concreto, sobretudo, em fazer com que o leitor se sinta parte do enredo, que possa observar em seu super-herói favorito um pouco de si.

Para tal, a Marvel, conforme salienta Ramos (2008, p. 56), priorizou que ocorresse

¹⁵ Segundo Howe (2013), esse foi o momento em que Stan Lee criou o Quarteto Fantástico e revolucionou a maneira de criar as HQs, dando início a Marvel moderna, visto que o formato antigo estava em declínio e fadado à falência.

“(...) uma redefinição freqüente e um reajustamento assíduo das características desses personagens, sobretudo em função dos anseios do público leitor que, naturalmente, são uma consequência das mutações culturais, políticas e estéticas que se operam na sociedade em geral”.

Portanto, ao seguir a conjuntura da sociedade no período, as HQs acabaram por ter novamente uma grande popularidade, visto que faziam com que o leitor se identificasse e se visse dentro das histórias, uma vez que os super-heróis possuíam problemas cotidianos, assim qualquer indivíduo comum. Afinal de contas trata-se “(...) da elaboração de aventuras que combinam uma fórmula onde seres superpoderosos, tanto heróis quanto vilões, são confrontados com os mesmos problemas, reais e metafóricos, de um ser humano comum no mundo contemporâneo” (RAMOS, 2008, p. 78).

Um claro exemplo no qual o super-herói enfrenta problemas em sua vida cotidiana é o Capitão América. Após o episódio de seu congelamento, que ocorreu no momento da baixa na popularidade de suas HQs ocorrida na década de 1940. Elemento também retratado no primeiro filme de sua sequência no cinema e na série Agente Carter¹⁶, que após ficar congelado por 70 anos, Steve Rogers foi resgatado e acordou no presente. Já nos quadrinhos, seu descongelamento aconteceu na década de 1960 com a tentativa de reerguer sua popularidade. No entanto, o capitão passou por problemas do mundo atual, pois tornou-se um personagem anacrônico, que tinha dificuldade em se integrar novamente a sociedade, já que passa a viver em um mundo completamente diferente daquele que conhecia, sem amigos e sem sua amada Peggy Carter.

Ramos (2008, p.75) explora alguns outros aspectos salientando que na “(...) década de 80, consolida-se um maior aprimoramento dos desenhos e dos enredos das histórias em quadrinhos da Marvel, com a introdução das *Graphic Novels*, narrativas que primavam pela plasticidade dos desenhos, e a novos eventos nunca antes explorados nesse universo, como casamentos e mortes”. Viana (2011), argumenta que a partir de então as histórias ganharam traços e contornos mais precisos, pois refletia o processo axiológico existente por detrás dos super-heróis. Os personagens tornaram-se os guardiões dos interesses do povo, no qual era depositado todas as aspirações e esperanças, visto que tinham o poder de mudar e/ou salvar o mundo. Foi justamente pela criação desse mito que o ser humano

¹⁶ Ambos já foram citados e detalhados no tópico de descrição de fontes, presente na metodologia.

passou a ter a capacidade de demonstrar suas aspirações, seus conceitos de grandeza, força e as demais concepções que permeiam sua época, visto que “(...) o público jovem precisa dos heróis para realizar na fantasia aquilo que não pode ser feito na realidade” (VIEIRA, 2011, p. 33).

A partir de então os seres superpoderosos tornaram-se cada vez mais integrados em histórias que abrangem mais de um elemento ao mesmo tempo, porém participam de um mesmo universo, o Universo *Marvel*¹⁷, que é paulatinamente mais baseado no mundo legítimo, com temáticas condizentes com o que de fato acontecia na sociedade daquele período. Os anos seguintes das décadas de 80 e 90 foram marcados por uma intensificação do consumismo, o que repercutiu nas editoras, que buscaram ampliar seu mercado consumidor. Para tal, tentaram renovar a produção rapidamente e a expandir para outros meios de comunicação, como a criação de desenhos animados, filmes e séries, conforme descreve Ramos (2008, p. 76) na seguinte passagem:

Neste início de século XXI, a Marvel possui duas marcas editoriais: a aproximação com outras mídias, tais como o cinema, não somente no que tange a exibição de filmes baseados nas aventuras dos heróis da editora, mas também do aproveitamento de mentes da sétima arte, como Kevin Smith, ator e diretor de filmes Cult (...) cuja proposta era trazer novos leitores ao universo Marvel, livrando os grandes nomes da editora de anos de cronologia, e reapresentando-os com origens redefinidas, mais sintonizadas com o mundo contemporâneo.

Na busca por novos mercados consumidores, as editoras apostaram em criar arcos de histórias, recriando as histórias, elaborando novos universos e fazendo com que se enquadrem em seu momento histórico. Por exemplo, as mazelas radioativas que estavam em alta nos anos 1960 foram amplamente exploradas na criação dos personagens e enredos. Posteriormente eles passam a dar lugar aos avanços tecnológicos, fazendo com que os heróis sejam recriados a partir da tecnologia, como o Quarteto Fantástico, no qual originalmente um grupo de cientistas recebeu seus poderes no espaço pela exposição a uma nuvem radioativa desconhecida. Porém, em um arco exibido no cinema, seus poderes são adquiridos por se teletransportarem a um planeta desconhecido e serem expostos a

¹⁷ Chama-se MCU (*Marvel Cinematic Universe*) ou Universo Cinematográfico Marvel as histórias da editora que se relacionam de alguma maneira, visto que a grande maioria dos personagens se cruzam em algum momento e utilizam como plano de fundo um mundo baseado no real, desde sua geografia a suas estruturas sociais. Muitas dessas vezes, os super-heróis de diferentes HQs se reúnem em equipes ou grupos, como é o caso dos Vingadores.

substâncias igualmente desconhecidas. Torna-se importante salientar que além dos quadrinhos, essas criações são transportadas também para o cinema, com adaptações e refilmagens de filmes já lançados. Como pode-se ver nas imagens 3 e 4 dos filmes: “O Quarteto Fantástico” de 2005 e o de 2015 (sua recriação como arco de história), respectivamente:

Figura 3: Momento do contato com a radiação (O Quarteto Fantástico, 2005)



Fonte: Trailer oficial do filme

Figura 4: Momento do transporte e contato com o elemento do outro planeta (O Quarteto Fantástico, 2015)



Fonte: Trailer oficial do filme

Como as histórias tem relação direta com os acontecimentos verídicos, torna-se possível observar a relação existente entre os quadrinhos e o contexto social que as permeiam. Sendo assim, os enredos e narrativas podem ser tomadas como fontes históricas, visto que apresentam certa conexão com a realidade. Em vista dessa análise pode-se inferir que, os atletas, conforme apontam Rubio (2001), Gumbrecht (2007) e Almeida (2011) possam ser uma aproximação tangível do super-herói. Ao levar em consideração a conceituação de Viana (2011), que considera herói como aqueles indivíduos sem superpoderes, mas com habilidades excepcionais, com imensa coragem e destreza, o atleta pode ser uma forma de super-herói existente no plano verdadeiro.

Nesse sentido, pode-se fazer uma aproximação entre super-heróis e atletas, analisando-os de uma maneira relacional e dialógica, porém, guardando-se as devidas proporções, uma vez que o imaginário ganha tons mais fictícios, pois projeta e hiperboliza as descobertas científicas. Eco (1996, p. 92-93 – tradução livre) elucida

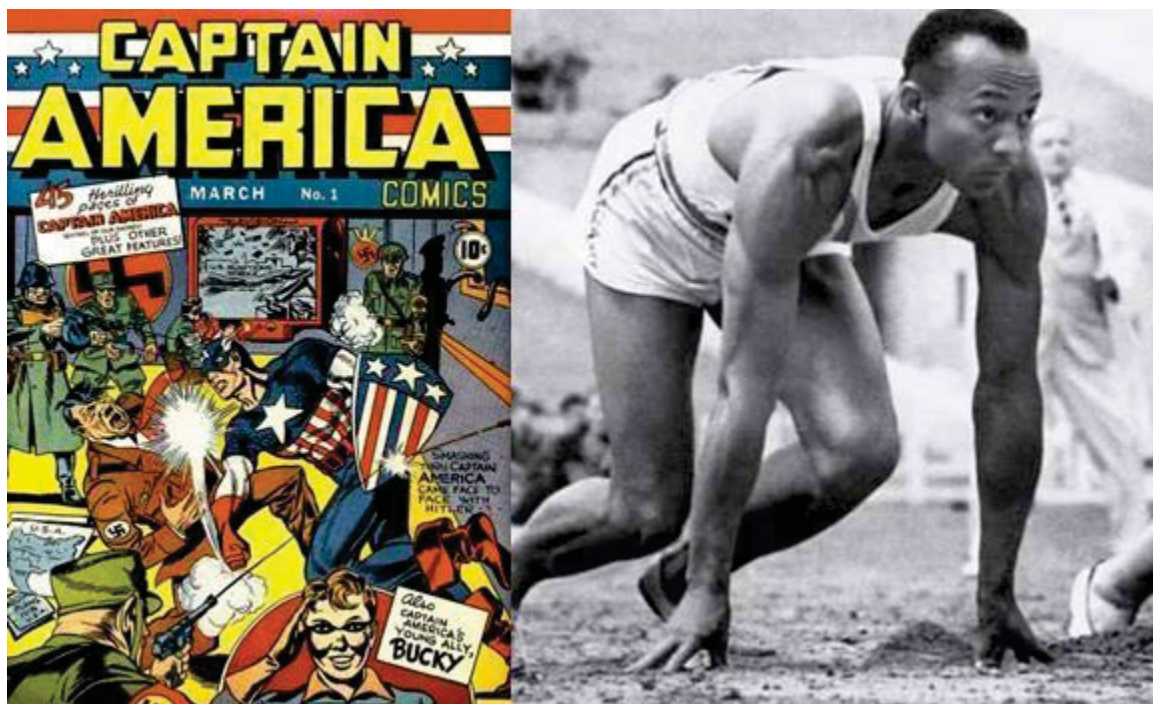
que “(...) os mundos narrativos são parasitários do mundo real. (...) Porém, tudo aquilo que o texto não nomeia ou descreve expressamente como diferente (...), deve ser subentendido como correspondente a (...) situação do mundo real”¹⁸.

3.3 O CAPITÃO AMÉRICA E AS MODIFICAÇÕES DOS PADRÕES CORPORAIS: DO HUMANO AO PÓS-HUMANO

Como apontado anteriormente existe uma possibilidade profícua de analisar as HQs de acordo com o período em que as mesmas foram escritas e publicadas. Nesse sentido, para introduzir a análise da utilização da tecnologia nos corpos, pode-se fazer uma relação de como os super-heróis e atletas ganham seus contornos corporais ao longo dos anos. Para materializar as análises, pode-se utilizar uma imagem de um herói dos quadrinhos em relação a um atleta do mesmo período. Fica claro que o conceito do super-herói segue a lógica de ideal de corpo e beleza aplicada aos atletas e repercutida nos “indivíduos comuns”. Conforme se pode observar nas imagens a seguir:

Figura 5: Capitão América e Jesse Owens

¹⁸ “los mundos narrativos son parásitos del mundo real. (...) Pero todo aquello que el texto no nombra o describe expresamente como diferente (...), debe ser sobrentendido como correspondiente a (...)la situación del mundo real” (ECO, 1996, p. 92-93).



Fonte: Guia dos Quadrinhos / Pinterest

Nas imagens acima é possível perceber a relação dos traçados do corpo nas HQs e dos atletas do período. A primeira imagem refere-se às primeiras edições de *Capitão América* de 1941. Já a segunda foto é de Jesse Owens, atleta de atletismo expoente na Olimpíada de 1945. Nesse período ainda se enaltecia a simetria e a proporção, porém acrescentava-se um novo ideal, o de se parecer jovem, como mostra Russo (2005, p. 83) no seguinte trecho: “(...) estamos vivendo numa cultura em que a aparência jovem é extremamente valorizada”. Ao acompanhar essa lógica, pode-se observar nas primeiras edições de *Capitão América* e nos atletas do período um modelo corporal bastante simétrico e sem o contorno de músculos visíveis, porém valorizando elementos como força, virilidade e juventude.

Os mesmos traços seguem-se até meados dos anos 1960, período marcado por modificações sociais e nas próprias histórias e representações nos quadrinhos. Foi nesse período que se iniciou a chamada “cultura do narcisismo”, citada por Rago (2007), no qual difundia a ideia da beleza pelo cuidado com o corpo, no que tange a indústria de cosméticos, cirurgias e modificações corporais. Nesse momento ocorreu também a intensificação das propagandas midiáticas, fazendo com que a mídia passasse a determinar a padrão de beleza a ser seguido, passando a ser um novo meio de administrar o corpo dos indivíduos.

Os quadrinhos também seguiram essa lógica e acabaram por transparecer os interesses comerciais e da cultura de massas, passando a propagar ideais de comportamento, beleza e consumo. Como é possível observar nas imagens utilizadas abaixo, aonde existe uma evidência do discurso da “boa forma”, refletindo nos traços dos músculos, que começam a ficar um pouco mais visíveis e contornados. Existiu ainda um aumento hipertrófico, os personagens foram representados com uma musculatura maior e mais evidente, como observado na imagem do boxeador George Foreman nas Olimpíadas de 1968 e em Capitão América de 1972:

Figura 6: Capitão América e George Foreman



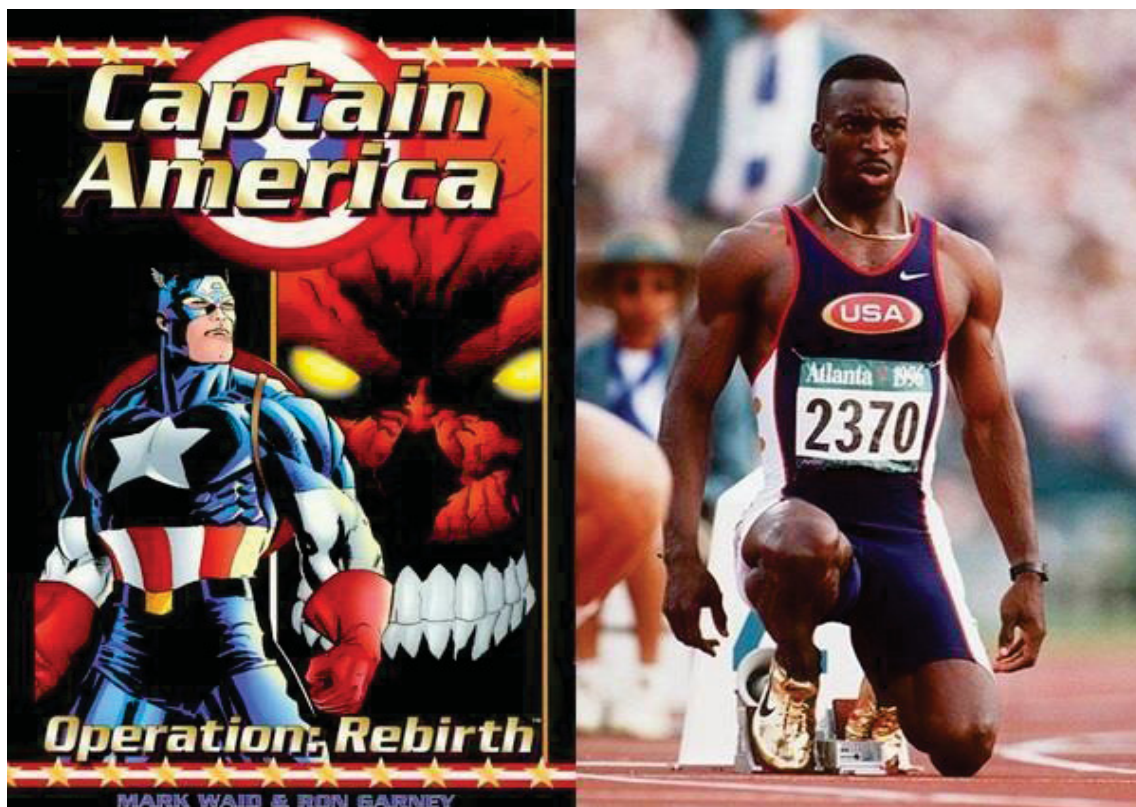
Fonte: Hq Rock / News Day

Se a ideia do controle absoluto do corpo surgiu na Idade Média, no final do século XX iniciou-se o juízo da transgressão corporal, ou seja, a concepção de moldar o corpo de maneira a mostrar que possui um completo domínio sobre ele. Fraga (2011), indica que tais convicções refletem-se hodiernamente, pois se criou

toda uma indústria do corpo malhado, mudando a concepção de corpo, devido aos avanços tecnológicos, uso de anabolizantes, cirurgias plásticas e a demais ações do indivíduo sobre seu próprio corpo.

Nesse sentido, conforme salientam Vaz (2003) e Perera (2017), o que se vê é a glorificação do sofrimento. As academias e os esportes passam a ser os centros de celebração do domínio e sofrimento do corpo, tornando a ideia de corpo malhado, sem gordura e extremamente definido o ideal a ser seguido. Agora a monstruosidade fica por parte dos obesos, que são estigmatizados pelo fato de não conseguirem controlar seus corpos e fazer com que fiquem magros (VIGARELLO, 2012b). Fica evidente que a partir desse período a dimensão corporal ganhou uma conotação de pós-humano, pois passava a ser um corpo que saia da condição orgânica “natural”, com a utilização de novas técnicas providas dos avanços tecnológicos. O que se vê na evolução dos quadrinhos é que a partir do fim da década de 1980 ficou evidente o pensamento explanado acima. Ocorreu nas HQs aquilo que Fraga (2011), ao analisar um contexto mais amplo, apontou como um aumento das proporções musculares e principalmente na exaltação da definição, deixando os músculos mais evidentes ao olhar. Com o passar dos anos, a definição ganhou cada vez mais destaque, inclusive com os uniformes dos super-heróis, que passaram a ser “projetados” de maneira a evidenciar cada vez mais a musculatura, fazendo com que pareçam maiores do que realmente são. O mesmo ocorre com o corpo dos atletas, com músculos cada vez maiores e com maior definição. Como pode ser observado nas imagens seguintes de Michael Johnson nas Olimpíadas de 1996 e a edição de mesmo ano do Capitão Rogers:

Figura 7: Capitão América e Michael Johnson



Fonte: Hq Rock / Lean Muscular Body

Ao observar as imagens, fica evidente a maior evidencia muscular nas constituições corporais dos personagens. A disparidade é comprovada principalmente na comparação entre as primeiras edições da década de 1930 e os fascículos publicados a partir dos anos 1990. Torna-se obvia a discrepância na ilustração dos músculos, passando de um sujeito comum a um com uma musculatura e definição muito avantajadas. Um indivíduo pós-orgânico, melhorado pela técnica. Após essa análise fica evidente a relação entre atletas e super-heróis, principalmente em seus corpos, porém ainda não está claro se são os super-heróis que “determinam” a axiologia internalizada pelos atletas ou se são os parâmetros axiológicos dos atletas que servem de base para a criação dos super-heróis. Acredita-se que se torna-se uma questão extremamente paradoxal e de difícil resposta, pois são indissociáveis.

Entretanto, como o platô corporal já foi atingindo, o foco de análise da dissertação volta-se para as maneiras de melhorar a condição corporal. Nesse sentido, tornou-se necessário explorar a relação das tecnologias presentes nos corpos dos atletas em comparação a ficção, ou seja, analisar como as

representações tecnológicas que interferem nos corpos nas HQs podem ser viabilizadas nos corpos dos atletas atuais.

4 A FICÇÃO “NÃO TÃO DISTANTE”: A COMPARAÇÃO ENTRE ATLETAS E SUPER-HERÓIS

4.1 SUPER-HERÓIS E ATLETAS BIOTECNOLÓGICOS: A REALIDADE PRESENTE NA SUPERAVENTURA

Segundo apontam Almeida (2001) e Rubio (2001), a figura do herói e dos atletas podem muitas vezes ter seus corpos confundidos, uma vez que ambos têm um nível altamente elevado de controle corporal, agilidade e perspicácia. Tal modelo de corpo foi inaugurado principalmente pelo avanço da tecnologia, que trouxe consigo o ideal de potência e *performance*. Couto (2000), Sibilia (2002), Andrieu (2004), Ortega (2008) e Le Breton (2013a; 2013b), argumentam que a tecnologia modificou os paradigmas cotidianos, modificando os entendimentos, valores, concepção de indivíduo e de mundo, entre diversos outros aspectos, como por exemplo, as questões relativas ao corpo. Portanto, pode-se relacionar heróis e atletas não somente pela ficção, como através de uma perspectiva histórica, já que os ideais dominantes também perpassam pelo corpo tanto de esportistas como os super-heróis das histórias em quadrinho, como visto no capítulo anterior.

Conforme elucida Viana (2011, p. 15) “(...) os super-heróis são produtos históricos e sociais como qualquer outra produção cultural”. O mesmo aponta Marques (2011, p. 100), ao indicar que “(...) as histórias em quadrinhos e seu universo ficcional sofrem profundas influências do contexto em que são criadas”. Portanto, o gênero da superaventura - no qual se enquadra um universo marcado por seres superpoderosos, pelo maniqueísmo herói *versus* vilão – se relaciona com o momento histórico da sociedade em que foram criados. Nesse sentido, os super-heróis são uma representação axiológica de cada período. Afinal os criadores das HQs, assim como qualquer outro indivíduo, são bombardeados diariamente com informações, normas e imposições, fazendo com que repassem às suas histórias os parâmetros vigentes.

Marques (2011) ainda lembra que as HQs não permitem pensar uma sociedade diferente da que se conhece, uma vez que todas as histórias retratam um contexto social e suas mazelas. Le Breton (2013a, p. 161) elucida que a realidade está cada vez mais se confundindo com a ficção, ou vice-versa, conforme se pode observar na seguinte passagem:

O próprio mundo compete de maneira desleal com os autores da ficção científica exagerando suas hipóteses ou realizando um meio social e técnico que às vezes parece diretamente saído de seu imaginário: humanização da máquina, reificação do homem, disseminação dos componentes corporais humanos ou assimilados, desvio da tecnologia por empresas sem escrúpulos, digitalização do espírito humano etc. Não apenas a ficção científica não se opõe mais ao real, mas parece às vezes estar colocando em evidência fundamentos sociais da existência contemporânea. A apropriação dos imaginários que organizam as orientações coletivas futuras encontra na ficção científica um caminho mais fácil de desenvolvimento e de projeção em uma trama social. Ela experimenta os cenários de futuro próximo e já esclarece os processos em jogo ao presente.

Os super-heróis personificam as qualidades morais que a sociedade admira e deseja, ajudam na criação e consolidação da imagem de um povo e ainda expressam os sonhos e valores da coletividade que os criou. Reblin (2011, p.56) ilustra bem tal ponto de vista, visto que as “(...) tecnologias existentes e projetadas, os princípios éticos e morais, a vida em sociedade, a moda e os costumes, tudo pode ser encontrado nas histórias de super-heróis. Tardeli (2011, p. 122), também explora sobre essa condição dos super-heróis que “(...) encarnam medos e ideias das sociedades contemporâneas, pois retomam formas míticas, que, mediante algum sortilégio tecnológico, conjuram as forças destruidoras que põem em perigo a existência humana e a ordem cósmica”.

Na perspectiva acima apresentada, os super-heróis seriam os guardiões dos interesses do povo, pois como criaturas superiores, teriam a capacidade de combater as injustiças sociais, crueldades e ajudar os menos favorecidos. Por tais feitos, ganham notoriedade e admiração. Tardeli (2011) bate justamente nessa tecla, ao afirmar que o ser humano tem o sonho de sair da condição normal e alcançar o reconhecimento e adoração dos outros, através de “poderes especiais”. Por essa afirmação, não se pode fugir da similaridade com o atleta moderno, que é considerado um herói, e conforme Tardeli (2011, p. 131) coloca “(...) podemos definir o herói como aquele que é percebido como tal pela sociedade. Ele deixa então de ser fundamentalmente alguém que faz (ação) para ser alguém que representa um modelo otimizado dos valores que uma cultura entende como bons e próprios”. Sendo assim, Rubio (2001), Gumbrecht (2007) e Vigarello (2011), indicam que o atleta é reconhecido por suas habilidades que pessoas comuns não possuem, tornando-os desse modo, cânones da sociedade.

Outro ponto de convergência entre a realidade e a ficção é a tecnologia, sobretudo, no fato de que como se viu anteriormente e conforme indica Marques (2011), a grande maioria dos seres superpoderosos do gênero da superaventura receberam seus poderes através de algum experimento tecnológico/científico, como é o caso do Capitão América - objeto de estudo da presente dissertação. Sendo assim, pode-se aproximar o herói de um atleta moderno e realizar uma análise comparativa daquilo que existe em seu mundo ficcional e o que pode se manifestar na realidade, mais especificamente no corpo dos atletas de alto rendimento.

Silveira (2013), Zoboli e Almeida (2014), Zoboli *et al.* (2016a; 2016b) indicam que a tecnologia está inserida de forma bastante presente no esporte moderno, seja pela melhoria de equipamentos, métodos de tratamento de doenças, elementos para se modificar o corpo, formas de arbitragem, *doping* e seu controle e etc. Zoboli e Almeida (2014) e Silveira e Rigo (2015) indicam que desde o fim do século passado ocorreu um crescente avanço tecnológico, que se inseriu de forma contundente no corpo, seja de indivíduos comuns ou de esportistas. São inúmeros os artifícios para se modificar e/ou melhorar o corpo. Andrieu (2004), Le Breton (2013a) e Silveira (2013), indicam que o treinamento já não é o único fator importante. O mesmo divide espaço com agentes químicos, vestimentas e calçados, cirurgias, engenharia genética, entre diversos outros meios.

Pensar o corpo do atleta e relacioná-lo com a tecnologia se torna algo “banal” e “natural”, já que a sociedade é bombardeada diariamente com inúmeras informações sobre novas tecnologias existentes para se moldar o corpo, tanto de atletas, quanto de indivíduos comuns. Obviamente que guardadas as devidas proporções, já que o corpo de um atleta se produz de forma diferenciada e de maneira mais intensa e invasiva do que a modelação do corpo de um indivíduo comum. Porém, conforme apontam Silva e Goellner (2012), é fato que ambos utilizam a técnica em seus corpos, o tornando no que os autores denominam cibercorpo.

Nesse sentido, o “(...) esporte, especialmente o de alto rendimento, corresponde, provavelmente, a um dos espaços em que o cibercorpo ganha maior visibilidade. Na ânsia por ampliar os limites humanos, as intervenções científicas introjetam força, ânimo, fôlego e resistência nos corpos atletas” (SILVA; GOELLNER, 2012, p. 83). O mesmo aponta Triviño (2012), salientando que o esporte não se localiza fora dos avanços tecnológicos, pois nele também que se insere diversas

descobertas de melhorias do corpo, visto que a ânsia por melhorar resultados possibilita tal inserção de forma mais direta e evidente.

Triviño (2012) enfatiza ainda que o uso da tecnologia no esporte não causa espanto nem incomodo, quando não possibilita uma facilidade ao esportista e ao seu processo de treinamento. O autor indica, por exemplo, que não existe desconforto quando se proporciona melhorias nos carros do automobilismo. Nem mesmo quando se insere novos meios de analisar faltas, pontos entre outros aspectos. No entanto, quando a melhoria se insere diretamente no corpo, de maneira muito visível e de uma forma que possa facilitar o “trabalho” do atleta, causa certa irritação ao espectador.

Contudo, segundo Coelho (2012, p. 175), o “(...) potencialimento da pessoa já é uma realidade em nossos dias, no uso dos psicofármacos (...); na utilização de substâncias hormonais, para melhorar performances desportivas; e no uso do hormônio do crescimento”. Nessa lógica, os atletas que tem seus corpos melhorados tecnologicamente, de acordo com Manske (2013, p. 301), são denominados atletas biotecnológicos, “(...) os quais não se configuram por acoplamentos de objetos exteriores, mas pelo fato de que quando se une objetos e sujeitos criam-se 'objetos-sujeitos', um ser orgânico que não pertence a nenhuma categoria promulgada pelo esporte olímpico.” Os mesmos não se enquadram na categorização de atletas normais e nem mesmo como paratletas.

Triviño (2012) criou uma categorização para esses atletas. Em primeiro lugar o autor cita aqueles melhorados por terapia genética, que pode se manifestar por intervenções somáticas e/ou por modificações genéticas na linha germinal. Um segundo tipo de esportista citado por Triviño (2012) são aqueles com modificações feitas a partir de implantes que melhoram alguma característica do atleta e o transformam em *ciborgue*. Por sua vez e a terceira categorização levantada pelo autor ainda é pouco usual, pois permanece apenas nas teorias e experimentos com plantas e animais, que seria a transformação do esportista em quimera ou um ser híbrido, constituinte de DNA humano mesclado com o de outra espécie.

Logo, torna-se possível analisar os corpos e implicações tecnológicas presentes nos personagens das histórias em quadrinhos e perceber o que a tecnologia já conseguiu também adentrar ao corpo dos atletas e/ou ao esporte de forma geral. Já que conforme Beiras *et al.* (2007, p. 65), “(...) seria tarefa infrutífera discutir esses corpos a partir de uma suposta concretude imagética,

desconsiderando o contexto histórico que ocupam, as normas e valorações sociais a eles atribuídos”. Desta maneira, os próximos subtópicos apresentam a uma aproximação das histórias dos super-heróis com casos reais de atletas.

4.2 CAPITÃO AMÉRICA: O SUPER-HERÓI CRIADO PELA TECNOLOGIA

Silva e Goellner (2007, p. 81-82) ressaltam que os seres superpoderosos das superaventuras são cada vez mais integrados ao cotidiano, principalmente aqueles personagens modificados tecnologicamente:

O cinema, especialmente o hollywoodiano, produz, a cada ano, inúmeros filmes de ficção cujas histórias giram em torno desses sujeitos adulterados. O ser pós-humano ali projetado toma forma a partir de explosões radioativas, mutações genéticas, picadas de insetos ou, ainda, em função de testes laboratoriais que buscam sempre e cada vez mais a potencialização dos corpos, suas funcionalidades e produtividade.

Com as informações contidas no parágrafo acima, pode-se fazer um paralelo com os atletas e diversos personagens das histórias em quadrinhos. O uso da tecnologia para melhorar o desempenho é claramente visto, por exemplo, na história “*Captain American*” (Capitão América), personagem da *Marvel Comics* que é resultado da experiência de injetar um soro capaz de elevar a extremos as capacidades físicas. Steve Rogers passa de um rapaz franzino a um super-herói hipertrofiado e com capacidades físicas hiperbolizadas (WYNN, 2014). Como pode ser visto na imagem a seguir, que compara o personagem da HQs com o ator que o interpretou no filme.

Figura 8: Steve
Rogers



Fonte: Vingadores da Depressão

No filme (CAPITÃO AMÉRICA, 2011), o personagem Steve Rogers, após ter seu alistamento militar rejeitado por inúmeras vezes, passa a ser observado por Abraham Erskine, cientista que trabalha para o exército norte americano. O pesquisador visualiza no rapaz a possibilidade de ser cobaia de seu experimento que objetiva criar um exército de super-soldados. Rogers se qualifica como cobaia por ser um jovem com certos atributos morais como determinação, coragem e bondade, mas que não atingia seus objetivos devido a sua incapacidade física.

O experimento preconizado por Erskine, auxiliado por Howard Stark¹⁹, consistia em colocar a cobaia em uma espécie de cápsula que bombardeia raios *vita* (elemento radioativo fictício, imaginado a partir do existente raios *gama*²⁰). Erskine, explica como irá ocorrer a experiência:

Senhoras e Senhores, hoje nós damos não outro passo em direção a aniquilação, mas o primeiro passo a caminho da paz. Nós começamos com

¹⁹ Na narrativa Howard é pai de Tony Stark, o Homem de Ferro, um dos maiores engenheiros mecânicos da época. Sua introdução na história faz parte do MCU já abordado anteriormente, que possibilitou a aproximação dos heróis Capitão América e Homem de Ferro.

²⁰ Raio *Vita* é um correspondente dos Raios Gama (responsável pela criação do Hulk, quando Bruce Banner tentou recriar o soro do supersoldado), um tipo de radiação eletromagnética de alta frequência proveniente de um material radioativo. Por ser uma onda de pequeno comprimento, sua partícula transporta 10 mil vezes mais energia que a partícula de luz, fazendo com que penetre mais fundo na matéria (TAVARES, 2006).

uma série de microinjeções nos bulbos principais de músculos da cobaia. A infusão do soro causará uma mudança celular imediata e depois para estimular o crescimento, a cobaia será estimulada com raios vita (CAPITÃO AMÉRICA, 2011, 34 min).

Posteriormente, Steve vê a materialização dos resultados do experimento em seu corpo, pois instantaneamente aumenta a estatura, tamanho dos músculos e na sua força e velocidade. Em conversa com Peggy Carter aos 89 minutos da película, Steve Rogers diz o seguinte: “O Dr. Erskine disse que o soro não afetaria apenas os meus músculos, que afetaria minhas células. Criaria um sistema protetor de regeneração e cura” (CAPITÃO AMÉRICA, 2011, 89min). Peggy complementa afirmando que: “O seu metabolismo queima quatro vezes mais rápido do que o de uma pessoa normal” (CAPITÃO AMÉRICA, 2011). Pode-se ver essa mudança corporal realizada em alguns minutos, nas imagens a seguir, que mostram o antes e o depois do procedimento em Steve Rogers:

Figura 9: Steve Rogers antes e depois do procedimento.



Fonte: Trailer oficial do filme

O exposto nas telas do cinema pode realmente existir no mundo concreto, principalmente através do avanço científico e dos esforços para mapear o sequenciamento do genoma humano a fim de permitir a manipulação do DNA. Manske (2013) afirma que esse tipo de manipulação estava somente restrita a fins terapêuticos e medicinais, mas seu rápido avanço técnico permitiu que se inserisse também na esfera esportiva. “Assim, passou-se a denominar de *doping* genético àquelas estratégias de manipulação genética com finalidades de aumento do rendimento esportivo de atletas de alto nível” (MANSKE, 2013, p. 294).

Esse corpo modificado geneticamente, consoante com as análises de Triviño (2012), se enquadra na expressão *doping* genético, que é entendido como a inserção e a expressão de um gene e/ou a modulação de sua atividade para obter uma vantagem fisiológica. O método desenvolve características superiores através da implementação de um retrovírus que age diretamente nas células e as modifica, a fim de aumentar a produção de determinados hormônios, proteínas e/ou enzimas, capazes de melhorar as condições e capacidades físicas.

Coelho (2012) salienta que vários genes tem a possibilidade de proporcionar ganhos substanciais quanto ao desempenho atlético. Pesquisas já apontam que é possível agir de forma indireta e/ou até mesmo direta nos processos de vida, pela “simples” alteração da sequência de DNA. Geoff Goldspink citado por Coelho (2012), afirma que em suas pesquisas com ratos, o uso de transferência genética pode levar a um ganho de aproximadamente 25% de massa muscular em somente duas semanas.

Triviño (2012) aborda o assunto classificando as intervenções conforme seus efeitos. A primeira seriam as somáticas que são terapias de intervenção na célula para modificar o genoma. Tal tratamento afeta somente as células, não repassando aos descendentes. A segunda refere-se as intervenções na linha germinal (população de células que se diferenciam e/ou podem transmitir material genético), que são realizadas em embriões recém fecundados, afim de aumentar suas capacidades metabólicas, para então melhorar sua saúde e rendimento. O resultado desse tipo de intervenção seria hereditário, passando aos descendentes. No entanto, o autor lembra que esse tipo de procedimento até o presente momento somente é utilizado em animais.

Logo, a manipulação genética é uma realidade para o mundo contemporâneo, afetando também a esfera esportiva. Tanto que a Agência Mundial Anti-*Doping* (WADA-AMA) já percebeu tal ameaça, financiando estudos que comprovaram a possibilidade de transferência de determinados genes entre sujeitos, com a função de inserir novos genes nos indivíduos alvo. A WADA ainda afirma que existem experimentos que transferem genes que produzem o fator de crescimento similar ao da insulina 1 (IGF-1), que fazem crescer e reparar os músculos. Esses genes transferem um vírus responsável por aumentar a produção de IGF-1. O que acarreta em uma vantagem significativa ao atleta usuário de tal tipo de manipulação (MANSKE, 2013).

Coelho (2012) e Manske (2013) convergem ao afirmar que a detecção do *doping* genético é momentaneamente inviável, já que não pode ser encontrado no sangue e/ou urina. Os autores lembram que a técnica de detecção ocorre somente através de biópsia. Método considerado muito invasivo para os atletas, visto que necessita retirar um pedaço do corpo do atleta para sua realização. Sendo assim, a WADA anunciou a proibição do uso desta técnica no ano de 2003.

Para a presente dissertação de mestrado, não existe a necessidade de se estender para outras formas de dopagem que não a genética, visto que como observado nos parágrafos anteriores, o Capitão América foi criado a partir de manipulação genética, associada ao bombardeamento de raios Gama. Ao trazer essa “fantasia” a esfera esportiva, encontra-se muitas semelhanças, sobretudo, em alguns dos que Artioli *et. al* (2007) e Triviño (2012) consideraram os “eleitos” para a dopagem genética, como as seguintes substâncias: Eritropoietina (EPO), Hormônio do crescimento (GH), o fator -1 do crescimento da insulina (IGF-1), receptor de ativação dos proliferadores de peroxissoma (PPARs), inibidor de miostatina, entre outros. Cada uma delas ligada ao melhoramento de um determinado rendimento específico.

A eritropoietina, mais conhecida como EPO, de acordo com Artioli *et al* (2007) é muito utilizada em sua forma sintética por atletas de *endurance* (provas de resistência com longa duração). O EPO é um hormônio secretado pelo rim que estimula a medula óssea a produzir hemoglobina, responsável pelo transporte de oxigênio para os tecidos. A terapia gênica seria responsável por implantar uma cópia adicional do gene que codifica a eritropoietina, aumentando significativamente a quantidade de glóbulos vermelhos, gerando com isso um aumento considerável na

capacidade de transporte de oxigênio do sangue para os tecidos. Artioli *et al.* ainda afirma que pesquisas realizadas com ratos obtiveram sucesso em transferir uma cópia adicional do gene da eritropoietina, sugerindo que já pode ser possível sua realização em humanos. Entretanto, essa superprodução de hemácias pode levar a alguns efeitos colaterais como o comprometimento da função cardíaca e anemia, devido a uma resposta autoimune a implantação do gene extra. O que indica, em parte, que seu uso em indivíduos saudáveis, como o caso dos atletas, pode trazer alguns efeitos colaterais.

Porém, em sua forma sintética, mesmo trazendo riscos, como hipertensão e aumento de risco de ataques cardíacos, seu uso é bastante difundido, principalmente no meio do ciclismo. Vários atletas ganhadores das grandes voltas ciclísticas admitiram seu uso. O caso mais emblemático de atleta admitiu o uso de *doping* foi do americano Lance Armstrong, que perdeu todos os seus títulos e foi banido do esporte pelo uso massivo de substâncias proibidas (BARBOSA, 2006). Em entrevista a Oprah Winfrey, realizada pelo *Discovery Channel*, o ciclista afirma que usou substâncias proibidas em todos os seus títulos do *Tour de France*. Em uma dessas perguntas, no minuto 2 da entrevista, afirmou que fez uso do EPO para melhorar o rendimento esportivo (WINFREY, 2013). O resultado da manipulação de tal gene pode ser visto logo no início de Capitão América (2014), quando Steve em seu treinamento matinal dá várias voltas em cima de um corredor que está realizando seu treino (corredor esse que mais tarde torna-se o Falcão, logo, já é uma pessoa acima da média), ao fim, o corredor “humano” está esgotado, enquanto Rogers ainda está com muita energia, mesmo correndo muito mais. Portanto, a maior capacidade de transportar oxigênio faz com que consiga manter a atividade física por um longo tempo e com alta intensidade. Mesmo não sendo por uma alternativa genética, o uso da tecnologia para a maior secreção de hormônios já é bastante presente no esporte moderno (ORTOLANI, 2012).

Outra substância é a miostatina, também conhecida como fator 8 de crescimento e diferenciação, trata-se de uma proteína secretada pelas células do músculo esquelético, produzindo um inibidor para o crescimento exacerbado dos tecidos musculares, através da regulação da liberação de mioblastos. Sendo assim, mutações no gene da miostatina, impedindo sua ativação, fazem com que o indivíduo tenha aumento das fibras musculares, culminando na hipertrofia dos tecidos (ARTIOLI *et. al*, 2007). Seu uso, não na forma genética, e sim na sintética, já

está bastante difundido, principalmente no meio do fisiculturismo, uma vez que já é possível comprar em qualquer loja de suplementos os inibidores de miostatina, em cápsulas, que prometem reduzir em até 33% a ação dessa proteína.

Ao relacionar a substância com a história de Steve Rogers, pode-se especular que o bombardeamento de raios Gama, responsável pelo aumento de sua estrutura física, poderia ser embasada pela inibição da miostatina, pois em tese, realiza o mesmo efeito visualizado no filme e já citado nos parágrafos acima. A imagem a seguir mostra o suplemento de inibidor da miostatina e os efeitos da inibição.

Figura 10: Inibidor de Miostatina



Fontes: Mioxmhp.com / Vandikk

Semelhante a substância acima descrita, tem-se também o IGF-1 ou fator de crescimento semelhante a insulina tipo 1, que é produzida no fígado em resposta ao hormônio do crescimento (GH) e estimula o crescimento de quase todas as células do corpo. Tal proteína tem função de mediar os efeitos do GH, o que pode potencializar as respostas musculares ao treinamento físico, gerando hipertrofia, ganho de força e diminuição no tecido adiposo. Artioli *et. al* (2007, p. 351) afirmam que “(...) o doping genético com GH levaria a efeitos bastante semelhantes aos

produzidos por IGF-1, haja vista que a ação do GH é mediada pelo próprio IGF-1. Portanto, pode-se esperar que o doping genético com GH produza ganhos de força e hipertrofia muscular”. Outra substância também bastante plausível de ser utilizada na criação do personagem Capitão América.

As proteínas da família PPARs ou proliferadores de *peroxissoma*, atuam na transcrição de genes envolvidos no metabolismo de carboidratos e lipídeos. Existem várias proteínas nessa família, porém a que tem potencial para ser usada como *doping* genético é a PPAR- δ , que atua no fígado e no músculo esquelético, sua produção está relacionada com a diminuição do tecido adiposo, reduz o peso corporal, aumenta a termogênese, preserva os estoques de glicogênio, aumentando o tempo de tolerância ao esforço e transforma fibras do tipo II em fibras do tipo I. Nesse sentido, seu uso também está associado a provas de longa duração, que exijam um corpo esguio e capaz de utilizar menos energia (ARTIOLI *et. al*, 2007).

Como visto nas descrições anteriores, guardadas as devidas proporções, pode-se relacionar o personagem Capitão América com os atletas de rendimento, que utilizam substâncias químicas para aumentar seu desempenho, seja para melhorar o transporte de oxigênio pela corrente sanguínea, seja eliminando dores para potencializar o volume de treino ou uso de substâncias para aumentar a massa muscular. Sendo assim, pode-se afirmar que os corpos melhorados pelas técnicas expostas nesse subtópico, são corpos marcados profundamente por uma lógica pós-orgânica, pois como afirmado nos capítulos anteriores, o corpo pós orgânico é o resultado de ver a dimensão corporal como um elemento informacional. O que passou a ser possível graças a descoberta do DNA, na década 1950. Sendo assim, é possível adicionar "programas" e reconfigurar os já existentes nesse corpo-máquina. Denominam-se programas os genes, que podem ser introduzidos, modificados e/ou recombinados.

Entretanto, até o presente momento não existem casos confirmados de atletas que utilizaram o doping genético. Acredita-se que tal condição advém do fato da sua difícil detecção. No entanto, como já existem diversas pesquisas e sua comprovada possibilidade em utilizar em humanos, fica difícil saber se realmente os atletas não utilizaram de tal técnica. Porém, em ambos os casos, no esporte e nas HQs a ideia de melhoria sempre é a mesma.

Outro tipo de atleta biotecnológico citado no subtópico anterior é o atleta amputado que faz uso de próteses. Essas tecnologias são capazes de se engendrar

ao corpo e até mesmo melhorá-lo. O que abre espaço para a imaginação, pois existem vários personagens de HQs que possuem essa condição. Como é o caso do melhor amigo de Steve Rogers, Bucky Barnes, o soldado invernial, que será melhor abordado no tópico a seguir.

4.3 BUCKY BARNES: A PERSONIFICAÇÃO DO ATLETA AMPUTADO

Conforme a classificação de Triviño (2012) quanto ao atleta biotecnológico, tem-se o esportista acoplado a uma prótese mecânica, potencializadora da organicidade do corpo. Nessa categoria se enquadram os paratletas com amputação, que não tem a totalidade e/ou partes de seus membros, de uma ou mais partes do corpo. Tais atletas podem ser considerados ciborgues e pós orgânicos, sobretudo, pelo fato do seu corpo não ser mais totalmente biológico.

O ser ciborgue, segundo Haraway (2009) vem do fato do corpo estar acoplado a técnica. Triviño (2012) também define o ser ciborgue como organismos compostos de elementos orgânicos e dispositivos mecânicos, eletrônicos e/ou robóticos, os quais servem principalmente para melhorar e aprimorar as capacidades da parte orgânica.

Como já feito no subtópico anterior, o personagem que pode servir de elemento comparativo com a realidade é James Buchanan Barnes, conhecido como Bucky Barnes ou Soldado Invernial. A história do personagem foi bastante explorada no segundo e terceiro filme da franquia. Trata-se do melhor amigo de Steve Rogers, que no filme *“Capitão América o Primeiro Vingador”*, foi capturado durante a segunda guerra e submetido a experimentos desconhecidos, realizados pelos cientistas alemães. Logo em seguida foi resgatado pelo Capitão América e passou a participar de missões ao seu lado. Porém, em uma dessas empreitadas, Bucky cai de um penhasco e é considerado morto.

No segundo filme da franquia foi revelado o desfecho de sua história. Ao cair do penhasco, Barnes foi resgatado pelo mesmo cientista que outrora realizou experiências em seu corpo. Por ter ficado muito tempo na neve, seu braço direito congelou e precisou ser amputado. Então, foi implementado uma prótese que lhe conferiu força e reflexo sobre-humanos, além de ter dado grande perspicácia no manejo de armas e em artes marciais, tornando-se assim, o “Soldado Invernial” (*Winter Soldier*):

Figura 11: Soldado Invernal



Fonte: Movie Jackets

No filme *“Capitão América: Guerra Civil”*, uma boa parte do enredo é centrado no Soldado Invernal, retomando a sua história e esmiuçando em detalhes a sua criação. Na produção cinematográfica é possível observar que Bucky também foi exposto a um soro semelhante ao do Capitão Rogers, mostrado a 1h e 13min da produção (CAPITÃO AMÉRICA, 2016). A película aponta também que Barnes é acionado a partir de uma sequência de palavras, que suprime suas vontades e o faz somente cumprir ordens. Sendo assim, o personagem pode ser visto como um robô, que é ativado conforme a vontade do seu operador. Nesse sentido, a ciborguização é facilmente visualizada, uma vez que conforme indica Haraway (2009), a intenção do ciborgue é tornar-se um robô, superando a condição humana e as limitações orgânicas. O que o torna um organismo cibernético, que mescla máquina e orgânico, um indivíduo social e também ficcional. São segundo Kunzru (2009, p. 24), “(...) complexos híbridos de carne e metal que jogam conceitos como ‘natural’ e ‘artificial’

para a lata do lixo. Essas redes híbridas são os ciborgues e eles não se limitam a estar à nossa volta - eles nos incorporam”.

Vale a ressalva de que o corpo ciborgue não é somente aquele com partes robóticas acopladas ao orgânico, ou próteses que substituem membros. Trata-se também da capacidade de modelar o corpo através de uma noção performática, como uma máquina de alto desempenho. Silva e Goellner (2017, p. 82) elucidam que o:

(...) ser ciborgue não se refere apenas à quantidade de *bits* de silício ou de próteses que temos implantados em nossos corpos. Tem a ver, também, com academias de ginástica, com alimentos energéticos para *body-building*, com máquinas de malhação, com roupas inteligentes e aerodinâmicas, enfim, com lugares e artefatos que não existiriam sem a idéia do corpo como uma máquina de alta performance.

O conceito de ciborgue abordado nas linhas acima incide diretamente no corpo do atleta comum e também no do paratleta, que na presente pesquisa, apenas os atletas amputados terão destaque. Nesse sentido, a conotação que mais se enquadra é daquele ciborgue mais conhecido do imaginário geral: o indivíduo orgânico com partes mecânicas. Esse indivíduo considerado “incompleto” que consegue atingir o patamar de atleta e de utilizar as tecnologias para a suplantação, transpõe barreiras e preconceitos, uma vez que o olhar de inutilidade dá lugar a admiração, pois conseguiu superar uma condição adversa.

Nessa linha argumentativa Novaes (2009, p. 177), no seguinte trecho, declara que:

(...) devemos olhar para o corpo do atleta portador de deficiência como aquele que promove um borramento de fronteiras. Recortado, maquinico, com deficiência, mas tecnológico, biológico e instrumental, obscuro e monstruoso: um corpo que (...) transita pelo território da superação e do limite.

Os corpos deficientes e comuns, que não atingem o nível de um atleta, ainda possuem a conotação de monstruosidade e continuam sendo marginalizados. Nesse sentido, surge um grande paradoxo: por que o corpo deficiente unido a técnica é marginalizado? Provavelmente, a resposta a essa pergunta esteja nos discursos produzidos pela sociedade atual, que conforme advoga Foucault (2012) tem papel fundamental na constituição dos sujeitos contemporâneos. Nesse sentido, o indivíduo deficiente se une a tecnologia para suprir uma falta, tornando-se “comum”, sem melhorar o biológico. Já os atletas, apesar da deficiência, se utilizam da técnica

para superar seus corpos e é justamente nesse ponto que se encontra a resposta. Afinal, o discurso da transformação do corpo e a superação através da tecnologia são vistos como um ideal de vida, ou seja, modificar o corpo e melhorá-lo, mesmo que ele apresente uma deficiência, torna-se digno de exaltação.

Essa tipologia de atleta representa a ciborguização do humano, a junção do corpo com o aparato tecnológico - neste caso a prótese - e está para além do simples acoplamento do mecânico com o biológico, visto que as próteses tornam-se uma extensão do próprio corpo do indivíduo, a barreira entre o natural e o artificial é borrada (MANSKE, 2013). O sintético como extensão do congênito faz com que o indivíduo atinja ótimas marcas, superando muitas vezes os atletas sem deficiência. Conforme explica uma reportagem do Globo Esporte que noticia o feito do alemão Markus Rehm, amputado da perna direita, que obteve a marca de 8.40 m na prova de salto em distância no Mundial de Atletismo Paralímpico, em Doha, no Catar, em outubro de 2015. Marca que daria o ouro Olímpico ao atleta nas Olimpíadas de Londres 2012. Competição que teve como melhor marca 8.31 m, do britânico Greg Rutherford. Para esse tipo de salto, de acordo com Almeida *et. al* (2014), os atletas usam próteses que contam com cilindros hidráulicos e permitem o movimento normal do joelho, o que faz diminuir a perda de energia e otimiza a força para impulsionar o salto

Tal marca atingida pelo paratleta alemão, suscita uma discussão antiga, que vem desde a controversa negação ao pedido de Oscar Pistorius para participar da Olimpíada de Pequim em 2008, pelo fato das Federações de Atletismo considerarem que as próteses poderiam lhe garantir vantagem sobre os atletas com pernas “orgânicas”. Bem como, poderiam trazer riscos a integridade dos demais atletas (MATARUNA, 2008; ZOBOLI *et. al*, 2016).

Logo, a partir dessas discussões, fica claro perceber que a substituição de membros por aparatos tecnológicos conseguiu superar a condição orgânica, pois, conforme salienta Andrade (2009), um estudo realizado em 2007 pela Universidade do Esporte de Colônia, na Alemanha, constatou que os atletas que utilizam próteses, conseguem atingir a mesma velocidade que um atleta “orgânico” gastando 25% menos energia. Almeida *et. al* (2014) também aponta que atletas com próteses ingerem 17% menos oxigênio, pisam com mais frequência, têm mais impulso por tempo e um maior retorno elástico provindo das próteses. O que, segundo os

argumentos autores, lhes garante grande vantagem sobre os atletas com pernas biológicas.

Análises feitas pelo programa Globo Esporte no ano de 2014, buscaram elencar as vantagens e desvantagens de paratletas amputados em comparação a esportistas com pernas íntegras. Os diagnósticos apresentados apontam que o uso da tecnologia resultou em uma melhora significativa no desempenho dos atletas amputados, uma vez que as próteses avançaram e permitiram que os amputados alcançassem melhores resultados, ficando cada vez mais próximos daqueles sem deficiência. Porém, os esportistas com próteses ainda perdem no momento da aceleração, pois são mais lentos que os atletas “normais”, mas recuperam após os 50m, já que conservam mais energia e podem sustentar a maior velocidade por mais tempo (ESPORTE, 2014).

Ao analisar todos os resultados, mesmo sem uma comprovação definitiva, que indicam uma leve superioridade dos paratletas com próteses em relação aos esportistas normais, fica evidente que a fantasia em imaginar um super-herói com uma prótese que lhe permite realizar ações sobre-humanas pode realmente se materializar na realidade. Cabe destacar que as conclusões mais definitivas devem ser colocadas de lado, visto que ainda não se tem um posicionamento concreto de que atletas com próteses podem atingir resultados melhores do que aqueles sem deficiência.

Além das tecnologias que incidem diretamente nos corpos e os melhoram, como fármacos, suplementos, terapias e próteses para suprir a falta de algum membro. Existem também as tecnologias que “revestem” o corpo e são responsáveis por melhorar a *performance*, como vestimentas, calçados, entre outros.

4.4 FALCÃO: UM HUMANO COM VESTES DE SUPER-HERÓI

Como visto no transcorrer da dissertação é evidente que o esporte moderno avançou de maneira significativa desde a sua gênese, principalmente pela implementação da tecnologia, tornando-o mais competitivo e capaz de atingir melhores resultados. Muito disso se deve ao avanço nos métodos de treinamento e nos objetos e vestimentas utilizados pelos atletas (VAZ, 2016). Tais indumentárias

são responsáveis por permitir que o atleta atinja melhores resultados, pois possibilita que o indivíduo utilize ao máximo suas capacidades.

Ao analisar as vestimentas como melhoradoras da *performance*, soa como algo provindo da ficção científica, na qual vestes podem garantir superpoderes ao ser humano comum. Nas HQs enredos como esses são bastantes comuns. Pode-se sem muito esforço lembrar de vários super-heróis sem superpoderes que contam apenas com roupas tecnológicas para combater o mal, como é o caso do Homem de Ferro, Pantera Negra, Homem Formiga, Patriota de Ferro (Máquina de Combate), Falcão, entre muitos outros.

Como o foco da análise da presente dissertação foi a história do Capitão América, um personagem que aparece bastante é seu fiel escudeiro Samuel Thomas Wilson, conhecido como Falcão. Wilson, um ex soldado da força aérea norte americana que participou de um projeto chamado “EXO – 7 – Falcão”, treinava seus soldados para utilizarem um traje com asas mecânicas que lhes conferiam a capacidade de voar e lhe davam acesso rápido a armas. No segundo e terceiro filme da franquia, conhece o Capitão Rogers e passa a integrar sua equipe, pois tomou para si o último protótipo da vestimenta que o exército dos EUA havia desenvolvido. Surgia então o personagem denominado Falcão.

Figura 12: Falcão



Fonte: Making off “Capitão América 2: o Soldado Invernal.

Trata-se de um personagem sem poder algum, que apenas com o uso da tecnologia pode ajudar o Capitão América a combater os males da humanidade. Seu traje lhe confere a capacidade de sair da condição de um indivíduo comum e se tornar um super-herói. Guardada as proporções, o mesmo ocorre na vida concreta, quando atletas usam trajes tecnológicos para melhorar a *performance*. Como traz à tona Kunzru (2009, p. 23) em conversa com Donna Haraway: “Vencer os Jogos Olímpicos na era do ciborgue não tem a ver simplesmente com correr mais rápido. Tem a ver com ‘a interação entre medicina, dieta, práticas de treinamento, vestimentas e fabricação de equipamentos, visualização e controle de tempo”. As vestimentas e equipamentos tem papel fundamental nessa corrida para alcançar o lugar mais alto do pódio. Zoboli *et al* (2016) argumentam que o esporte encontra-se em um momento no qual a progressão tecnológica é irreversível, pois conta com materiais esportivos melhorados, vestimentas ideais para cada esporte, que possibilitam um maior conforto e ajudam o atleta a alcançar melhores resultados, suplementação alimentar e o uso de fármacos. Consequentemente, a possibilidade de existir o esporte moderno de alto rendimento sem tais elementos é algo praticamente ilusória, pois conforme salienta Vaz (2016, p. 93) “(...) a tecnologia compõe o próprio espetáculo esportivo, seja porque a presença dos esportes é hoje mais que presente nos meios de comunicação e entretenimento, seja porque máquinas ajudam cada vez mais a diminuir dúvidas e certificar resultados”. O autor ainda afirma que com as novas tecnologias foi possível a criação de pistas de atletismo que potencializam a velocidade, calçados mais flexíveis que melhoram a eficiência do movimento, camisetas que possibilitam manter a temperatura corporal, pois facilitam a troca de calor com o meio, maiôs que diminuem o atrito com a água, etc.

Dentre o uso de equipamentos e roupas tecnológicas, uma em especial teve bastante repercussão midiática. Trata-se dos maiôs inspirados na pele de tubarão. Andrade (2009) e Torri e Vaz (2017) indicam que essas indumentárias eram feitas de poliuretano e ajudavam no desempenho dos nadadores, chegando a melhorar o tempo em até 3%. Várias marcas de equipamentos esportivos travaram uma corrida para criar modelos de vestimentas que melhorassem cada vez mais o rendimento. Apostaram em maiôs com menor atrito, maior compressão dos músculos e até roupas que repelem a água. Andrade (2009, s/p) explica de que maneira o

funcionamento desses maiôs pode melhorar o resultado, basicamente pela redução do atrito do corpo com a água:

Figura 13: Função dos diferentes maiôs tecnológicos.

A segunda pele
Maiôs inteiriços para nadadores, desenvolvidos por Adidas, Nike, Speedo e TYR Sport, reduzem o atrito com a água e auxiliam na compressão muscular.



Compressão muscular - Aquapel TYR Sport
Esse maiô compreende um sistema de placas costuradas de forma a comprimir as seções essenciais dos músculos. Sua forma protege a pele de ondulações durante os movimentos, reduzindo o atrito. As costuras são especialmente posicionadas para permitir flexibilidade e afastar a água de áreas de alto atrito.

Redução de atrito - Fastskin Speedo
Os fabricantes de maiôs combatem o atrito com um traje mais hidrodinâmico, com pequenas estruturas em forma de V, inspirado na pele de tubarão. Minúsculos sulcos no tecido permitem que a água passe pelo corpo mais livremente. O fluxo da água é direcionado sobre o corpo, reduzindo o arrasto e a turbulência na piscina.

Fontes: TYR Sport, Speedo, USA Swimming

Fonte: Andrade (2009).

Vale ressaltar que os maiôs tecnológicos atingiram sua intencionalidade, pois de acordo com Torri e Vaz (2017), em poucos meses de sua utilização mais de 20 recordes mundiais foram alcançados. O que gerou um grande debate em relação a sua utilização. Surgiram questionamentos se os mesmos se não estariam dando vantagens exageradas aos atletas que possuíam condições de valer-se do uso de tais indumentária. Logo, sua proibição foi anunciada e os recordes atingidos no período da criação da vestimenta foram retirados. A melhoria proporcionada pelos

maiôs ficou evidente quando dados mostram que os esportistas ainda não conseguiram atingir as mesmas marcas alcançadas enquanto faziam o uso da roupa, apenas dois atletas conseguiram esse feito: Ryan Lotche nos 200m medley e Sun Yang nos 1500m nado livre (WILLIANS, 2012).

Em rápida pesquisa pelo *site* do Globo Esporte.com, encontrou-se vários testes com equipamentos que podem melhorar a *performance*, como tênis, relógios, roupas, etc (ESPORTE, 2018). O que deixa evidente que o uso de equipamentos com o intuito de melhorar resultados não está restrito somente a atletas profissionais, mas também atinge de maneira bastante contundente indivíduos comuns que praticam esportes cotidianamente.

Contudo, torna-se interessante ressaltar que não só as vestimentas são capazes de melhorar o desempenho esportivo, mas também diversos equipamentos usados nos treinamentos, como: o *BioFeedback*, *Halo Sport*, *LAPAS*, *Aquanex*, *Zephyr*, *Dartfish* e *Kinovea*, jogos eletrônicos, aplicativos, entre inúmeros outros dispositivos. São tecnologias capazes de estimular mudanças neurológicas (*BioFeedback* e *Halo Sport*), simular ambientes com diferentes condições (*LAPAS* e Jogos Eletrônicos), monitorar frequência cardíaca e mapear movimentos, afim de corrigí-los e aperfeiçoá-los (*Aquanex*, *Zephyr*, *Dartfish* e *Kinovea*) (SILVEIRA, 2016). Portanto, o a utilização dessas tecnologias ao serem hiperbolizadas podem culminar em um imaginário bem parecido com o mundo das superaventuras, aonde um humano comum pode se tornar extraordinário ao utilizar alguns equipamentos, seja acoplado diretamente ao corpo ou em seus métodos de treinamento, como é o caso do personagem mencionado no decorrer deste subtópico, o Falcão.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após analisar as histórias em quadrinhos e filmes de super-heróis, conclui-se que existe uma estreita destes com a tecnologia, principalmente, tratando-se do personagem alvo da presente dissertação. Afinal, o Capitão América e seus coadjuvantes foram criados a partir de interações tecnológicas. Para além das HQs, a tecnologia se mostrou bastante presente na sociedade em geral e na vida da população. O que também repercute no esporte moderno, uma vez que, atualmente, torna-se tarefa difícil desassociá-lo da tecnologia, visto que já estão enraizadas, seja pelos métodos de treinamento, vestimentas usadas para a sua prática, equipamentos e outras técnicas que incidem no corpo. No entanto, para chegar a tecnologia conhecida pelo meio social contemporâneo, os elementos passaram por várias transições que amadureceram durante os decorrerres seculares. O que pode ser visualizado no decorrer da pesquisa, visto que os atletas são bombardeados diariamente com novas descobertas e novas tecnologias que incidem diretamente no esporte e em seus corpos.

Conforme visto durante a dissertação, os elementos que compõem as tecnologias usadas pelos super-heróis, podem eventualmente, serem comparadas com as tecnologias usadas pelos atletas, julgando que servem para aumentar gradativamente a *performance* do atleta. Torna-se difícil então, desassociar a tríade tecnologia, esporte e histórias em quadrinhos, pois em certos momentos ambos parecem ter as mesmas noções. Devido ao fato de as HQs serem criadas a partir de princípios da sociedade factual, uma vez que seus criadores são bombardeados diariamente com informações da cultura e da sociedade em que estão inseridos. Por terem sido criados em um período de ascensão da tecnologia, os super-heróis foram inundados com esses elementos. Logo, pode-se concluir que a superaventura hiperboliza a realidade, tornando-o mais interessante, uma vez que possibilita acontecimentos fantasiosos e que mexem com o imaginário do leitor, fazendo com que esse mergulhe em um mundo no qual suas melhores aspirações podem acontecer. Então, nas HQs o concreto é melhorado pela fantasia, e na realidade, o concreto é melhorado pela tecnologia. Nesse sentido, fantasia e tecnologia transitam no mesmo ambiente.

O enredo da superaventura tem forte influência da sociedade de controle preconizada por Gilles Deleuze, pois seu modelo como ideal a ser seguido desperta nos indivíduos um certo controle, já que são capturados para atingir o ideal imposto, dessa maneira, tem-se o domínio dos indivíduos.

A sociedade ocidental e os super-heróis convergem em mais um ponto: o do pós-humano. Este expressa-se pelo meio da ideia do corpo hibridizado. A era do pós-orgânico vê a tecnologia como a possibilidade de melhora na capacidade e habilidades do corpo orgânico, pensando em pós-humano não como o fim do biológico, mas sim como o triunfo do corpo, que pode ser melhorado através da tecnologia, aumentando assim significativamente a performance. Nesse sentido, pode-se pensar os atletas e os super-heróis como pós-humanos, já que tem seus corpos vistos como uma máquina, capazes de atingir performances inimagináveis. Capazes também de melhorá-las com a ajuda da tecnologia.

Como o objetivo principal da atual dissertação é estabelecer uma relação da realidade com a ficção, pode-se elencar algumas singularidades, obviamente que guardadas as proporções. Muitos elementos encontrados nas histórias do Capitão América podem realmente existir em um futuro próximo, como por exemplo as manipulações genéticas que deram origem ao Capitão e foram “ativadas” pelos raios Vita, que tem seu equivalente na realidade nas cápsulas fotossensíveis que emitem um tipo de energia capaz de ativar células mutadas, assim como visto em Capitão América (2011).

Com Bucky Barnes ao trazer a ficção do filme para a realidade, notou-se a possibilidade de atletas amputados se aproximarem de atletas “normais” em questão de condicionamento e desenvoltura. Isto posto, levantou-se a hipótese de que os atletas amputados teriam um desempenho maior do que os atletas “orgânicos”. Portanto, afirma-se que a tecnologia proporcionou grandes melhorias na era contemporânea.

Falcão também tem seu equivalente na realidade, atletas que usam vestimentas capazes de melhorar a performance, como maiôs de natação, calçados e equipamentos para treinamento, que com seus avanços, podem resultar em melhores resultados, já que facilitam a *performance* corporal dos atletas. Portanto, é possível perceber que o enredo das histórias do Capitão Rogers é mais próximo da realidade do que se imagina, pois pode ser facilmente observável no esporte moderno, sobretudo com o rápido avanço tecnológico, que a cada ano deixa obsoleto os moldes anteriores. Nesse sentido, o gênero da superaventura torna-se cada vez mais próximo do real, pois as idealizações estão cada vez mais próximas

de se tornar realidade. Além de serem modificados tecnologicamente, os personagens mostram a modificação ao qual o corpo humano pode ser submetido, na busca por melhorias.

Observou-se que, os conceitos sobre o modelo de corpo perfeito, começaram a surgir juntamente com as transformações sociais, dentre elas, a ascensão do Iluminismo e o surgimento da Revolução Industrial, ocorridas entre a passagem do século XVII para o XVIII. Notou-se, então, uma maior preocupação quanto ao conceito de corpo. Nesse sentido, vale ressaltar o fato dos super-heróis terem sido criados a partir do ideal axiológico do período e são ressignificados em cada mudança de ideal dominante. Portanto, os super-heróis são o modelo idealizado da sociedade, assim como os atletas o são no mundo atual. Logo, não é possível ter uma noção clara se os atletas seguem o padrão dos super-heróis ou se são os super-heróis que seguem o padrão corporal dos atletas. Por ser um ideal retroalimentado, ainda não se pode chegar a nenhuma conclusão sobre esse impasse, já que os super-heróis são baseados na realidade e modificam-se constantemente, mas em contrapartida, de certo modo, além de serem influenciados pela realidade, eles também a influenciam. Talvez esse seja um impasse que possa ser respondido em estudos futuros.

FONTES

AGENTE CARTER. Direção: Joe Russo, Luis D'Esposito, Peter Leto, Scotto Winant, Stephen Cragg, Stephen Willians, Vicent Misiano. Produção: Sarah E. White, Tara Butters, Michele Fazekas, Chris Digess, Christopher Markus, Jeph Loeb, Kevin Geige, Luis D'Esposito, Stephen McFeely, Stan Lee, Jim Chory, Alan Fine, Joe Quesada. Estados Unidos: Marvel Television, ABC Studios, F&B Fazekas e Butters, 2015, cópia de Netflix (336 min)

CAPITÃO AMÉRICA: o primeiro vingador. Direção: Joe Johnston. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, 2011, cópia de Netflix (124 min).

CAPITÃO AMÉRICA: o soldado invernal. Direção: Anthony e Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, 2014, cópia de Netflix (136 min).

CAPITÃO AMÉRICA: guerra civil. Direção Anthony e Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Estados Unidos: Marvel Studios, 2016, DVD (147 min).

ESPORTE, Globo. *Como um atleta amputado pode correr mais rápido que muitos atletas com pernas?*. **Youtube**. 26 mai. 2014, 14 min. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?time_continue=486&v=10Dxrr5z9lg. Acesso em: janeiro de 2018.

ESPORTE, Globo. Equipamentos, 2018. Disponível em: <http://globoesporte.globo.com/eu-atleta/equipamentos/>. Acesso em: janeiro de 2018.

ESPORTE.com, Globo. *Alemão amputado dá salto que seria ouro Olímpico em Londres-2012*, 2015. Disponível em <http://globoesporte.globo.com/paralimpiadas/noticia/2015/10/alemao-amputado-da-salto-que-seria-ouro-olimpico-em-londres-2012.html>. Acesso em: dezembro de 2017.

SILVEIRA, Debora Pricila. Conheça as tecnologias que auxiliam na preparação dos atletas Olímpicos. 2016. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/16966->

[conheca-as-tecnologias-que-auxiliam-na-preparacao-dos-atletas-olimpicos](#). Acesso em: janeiro de 2018.

WILLIAMS, Ollie. Saiba por que poucos recordes mundiais devem ser batidos em Londres 2012. 2012. Disponível em: http://www.bbc.com/portuguese/celular/noticias/2012/07/120711_olympics_recordes_doping_dg.shtml, acesso em: janeiro de 2017.

WINFREY, Oprah. *Entrevista de Lance Armstrong na Discovery Channel*. **Youtube**. 21 jan. 2013. 64 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Py1-CmNd360>. Acesso em: dezembro de 2017.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Milton José de. A liturgia olímpica. In: **Corpo e História**. Campinas: Autores Associados, p. 79-108, 2011.

ALMEIDA, José Júlio Gavião et al. Esporte paralímpico: simbiose entre ciência e tecnologia?. **ComCiência**, n. 157, 2014.

ANDRADE, Antonio Clérison. OSCAR PISTORIUS – “THE BLADE RUNNER” – e a questão do pós-humano. **Hipertextus**, n. 3, 2009.

ANDRIEU, Bernard **A nova filosofia do corpo**. Lisboa: Instituto Piaget, 2004.

ARTIOLI, Guilherme Giannini; HIRATA, Rosário Dominguez Crespo; JUNIOR, Antonio Herbert Lancha. Terapia gênica, doping genético e esporte: fundamentação e implicações para o futuro. **Revista Brasileira de Medicina do Esporte**, v. 13, n. 5, p. 317-321, 2007.

BARATA, Danilo Silva. O Corpo e a Expressão Videográfica: a videoinstalação como estratégia de uma narrativa corporal. In: COUTO, Edvaldo Souza e GOELLNER, Silvana Vilodre. **Corpos mutantes: ensaios sobre novas (d) eficiências corporais**. 2. Ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, p. 105-122, 2009.

BARBOSA, Maria Raquel; MATOS, Paula Mena; COSTA, Maria Emília. Um olhar sobre o corpo: o corpo ontem e hoje. **Psicologia & Sociedade**, v. 23, n. 1, p. 24-34, 2011.

BARBOSA, Nuno. O Desporto e a Farmácia: um amor proibido. **Revista Desporto & Direito, Revista Jurídica do Desporto**, v. 3, n. 8, 2006.

BARTHES, R. **Elementos de Semiologia**. 16. ed. São Paulo: Editora Cultrix, 2006.

BEIRAS, Adriano et al. Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. **Psicologia & Sociedade**, v. 19, n. 3, p. 62-67, 2007.

BURKETT, Brendan; MCNAMEE, Mike; POTTHAST, Wolfgang. Shifting boundaries in sports technology and disability: equal rights or unfair advantage in the case of Oscar Pistorius?. **Disability & Society**, v. 26, n. 5, p. 643-654, 2011.

CAIRUS, Henrique F.; ALSINA, Julieta. A alimentação na dieta hipocrática. **Classica - Revista Brasileira de Estudos Clássicos**, v. 20, n. 2, p. 212-238, 2007.

CAMARGO, Wagner Xavier; VAZ, Alexandre Fernandez. De humanos e pós-humanos: ponderações sobre o corpo *queer* na arena esportiva. In: COUTO, Edvaldo Souza; GOELLNER, Silvana Vilodre. **O triunfo do corpo: polêmicas contemporâneas**. Petrópolis: Vozes, p. 119-144, 2012.

CÉSAR, Maria Rita de Assis. **Da escola disciplinar à pedagogia do controle**. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2004. 190f. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, 2004.

CHAGAS, Luciana Zamprogne. Capitão América: interpretações sócioantropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos. **SINAIS Rev. Elet.**, v.1, n.3, p.134-162, 2008.

COELHO, Mário Marcelo. Doping genético, o atleta superior e bioética. **Revista Bioethikos. São Paulo**, v. 6, n. 2, 2012.

COURTINE, Jean-Jacques; HAROCHE, Claudine. **História do rosto: exprimir e calar emoções**. Petrópolis: Vozes, 2016.

COUTO, Edvaldo Souza. **O homem satélite: estética e mutações do corpo na sociedade tecnológica**. Editora Unijuí, 2000.

COUTO, Edvaldo Souza. Uma estética para corpos mutantes. In: COUTO, Edvaldo Souza e GOELLNER, Silvana Vilodre. **Corpos mutantes: ensaios sobre novas (d) eficiências corporais**. 2. Ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, p. 43-56, 2009.

COUTO, Edvaldo Souza. As façanhas dos extremos: O triunfo do corpo nas atividades físicas e esportivas radicais. In: COUTO, Edvaldo Souza; GOELLNER, Silvana Vilodre. **O triunfo do corpo: polêmicas contemporâneas**. Petrópolis: Vozes, p. 161-185, 2012.

COUTO, Edvaldo Souza; GOELLNER, Silvana Vilodre. Apresentação. In: COUTO, Edvaldo Souza; GOELLNER, Silvana Vilodre (orgs.). **O triunfo do corpo: polêmicas contemporâneas**. Petrópolis: Vozes, p. 11-13, 2012.

CRAWFORD, Robert. Healthism and the medicalization of everyday life. **International journal of health services**, v. 10, n. 3, p. 365-388, 1980.

DANNER, Fernando. O sentido da biopolítica em Michel Foucault. **Revista Estudos Filosóficos**, n. 4, 2017.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. 7.ed. São Paulo: Editora 34, 2008.

DE ROSE, EDUARDO HENRIQUE et al. Uso de medicamentos no esporte. **Comitê Olímpico Brasileiro, Rio de Janeiro**, 2004.

Dittmer, Jason. Captain America in the News: Changing mediascapes and the appropriation of a super-hero. **Journal of Graphic Novels and Comics**, v. 3, n.2, p. 143–157, 2012

DUARTE, André. Biopolítica e resistência: o legado de Michel Foucault. In: RAGO, Margareth; VEIGA NETO, Alfredo (orgs.). **Figuras de Foucault**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006. p. 45-56.

ECO, Umberto. **História da Beleza**. Tradução: Eliana Aguiar. 2.ed. Rio de Janeiro: Record, 2010.

ECO, Umberto. **Seis paseos por los bosques narrativos: Harvard University, Norton Lectures 1992-1993**. Barcelona: Lumen, 1996.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte seqüencial**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FERNANDES, José David Campos. Introdução à Semiótica. In: ALDRIGUE, Ana Cristina de Sousa. LEITE, Jan Edson Rodrigues. (orgs.). *Linguagens: usos e reflexões*, v. 8. 1. ed., João Pessoa: Editora UFPB, 2011, p. 159-185.

FONTES, Malu. Os percursos do corpo na cultura contemporânea. In: COUTO, Edvaldo Souza e GOELLNER, Silvana Vilodre (orgs.). **Corpos mutantes: ensaios sobre novas (d) eficiências corporais**. 2. Ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, p. 75-88, 2009.

FOUCAULT, Michel. **A verdade e as formas jurídicas**. Rio de Janeiro: Nau Ed., 1996.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade II: O uso dos prazeres**. Tradução: Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A Guilhaon Albuquerque. 8.ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1998.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 1999a.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade I: A vontade de saber**. Tradução: Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A Guilhaon Albuquerque. 13.ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1999b.

FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade**: curso no Collège de France (1975-1976). São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FOUCAULT, Michel. A ordem do discurso: aula inaugural do Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. **São Paulo: Edições Loyola**, 2012.

FRAGA, Alex Branco. **Exercício da informação**: governo dos corpos o mercado da vida ativa. Campinas: Autores Associados, 2006.

FRAGA, Alex Branco. Anatomias Emergentes e o Bug Muscular: Pedagogias do corpo no limiar do século XXI. In: SOARES, Carmen Lúcia (org.). **Corpo e História**. 4. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2011.

GARCÍA, Flavio. O 'insólito' na narrativa ficcional: a questão e os conceitos na teoria dos gêneros literários. **A banalização do insólito**. Rio de Janeiro: Dialogarts, p. 11-17, 2007.

GAYA, Adroaldo et al. Será o corpo humano obsoleto. **Sociologias**, v. 13, p. 324-337, 2005.

GÉLIS, J. O corpo, a Igreja e o sagrado. In: CORBIN, Alan; COURTINE, Jean-Jacques.; VIGARELLO, George. **História do Corpo**: da Renascença às Luzes. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 19-130.

GLEYSE, Jacques. A Carne e o Verbo. In: SOARES, Carmen (org.). **Pesquisas sobre o corpo ciências humanas e educação**. Campinas, SP: Autores Associados; São Paulo: FAPESP, 2007.

GOELLNER, Silvana Vilodre; SILVA, André Luiz dos Santos. Biotecnologia e neoeugenia: Olhares a partir do esporte e da cultura *fitness*. In: COUTO, Edvaldo Souza; GOELLNER, Silvana Vilodre (orgs.). **O triunfo do corpo: polêmicas contemporâneas**. Petrópolis: Vozes, p. 187-210 2012.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Elogio da beleza atlética**. Trad. Fernanda Ravagnani. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz (orgs.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2.ed. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2009.

HOWE, Sean. **Marvel Comics: A história secreta**. São Paulo: Leya, 2013.

JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das histórias em quadrinhos. **História, imagem e narrativas**, v. 3, n. 5, p. 1-9, 2007.

KENSKI, Vani Moreira. O homem-Satélite e as mutações na Educação. In: COUTO, Edvaldo Souza. **O homem satélite: estética e mutações do corpo na sociedade tecnológica**. Editora Unijuí, 2000.

KERBER, Cleiton Luiz. Capitão América: o herói mitológico estadunidense. **Diálogo**, n.34, p.9-19, 2017.

KICKHÖFEL, Eduardo Henrique Peiruque. A ciência visual de Leonardo da Vinci: notas para uma interpretação de seus estudos anatômicos. **Scientiae Studia**, v. 9, n. 2, p. 319-335, 2011.

KUNZRU, Hari. “Você é um ciborgue” Um encontro com Donna Haraway. In: HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz (orgs.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2.ed. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2009.

LA METTRIE, Julien Offray de; THOMSON, Ann. **La Mettrie: Machine Man and Other Writings**. Cambridge University Press, 1996.

LE BRETON, David. A Sociologia do Corpo. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

LE BRETON, David. Individualização do corpo e tecnologias contemporâneas. In: COUTO, Edvaldo Souza; GOELLNER, Silvana Vilodre (orgs.). **O triunfo do corpo: polêmicas contemporâneas**. Petrópolis, RJ: Vozes, p. 15-32, 2012.

LE BRETON, David. **Adeus ao Corpo: Antropologia e sociedade**. Tradução de Mariana Appenzeller. 6 ed. Campinas, SP: Papirus, 2013a.

LE BRETON, David. **Antropologia do Corpo e Modernidade**. Petrópolis: Vozes, 2013b.

LE GOFF, Jacques; TRUONG, Nicolas. **Uma História Do Corpo Na Idade Média**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

LESSA, Priscila Requião. **O ciclismo da estrada como uma experiência estética: um olhar sobre o Tour de France**. 2016. 138 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Setor de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba. 2016.

LIMA, Homero Luís Alves de. *Corpo Cyborg e o dispositivo das novas tecnologias*. In: COUTO, Edvaldo Souza e GOELLNER, Silvana Vilodre (orgs.). **Corpos mutantes: ensaios sobre novas (d) eficiências corporais**. 2. Ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, p. 29-42, 2009.

LIMA, Jefferson. Sugestões para as pesquisas dos quadrinhos como fontes históricas. **Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH**. São Paulo, julho 2011.

LOPES, Emilia Mendes. **O discurso ficcional: uma tentativa de definição**. 2000. 134 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2000.

LOURO, Guacira Lopes. Prefácio. In: COUTO, Edvaldo Souza; GOELLNER, Silvana Vilodre (orgs.). **O triunfo do corpo: polêmicas contemporâneas**. Petrópolis: Vozes, p. 11-13, 2012.

MAIA, Antônio Cavalcanti. Biopoder, biopolítica e o tempo presente. In: NOVAES, Aduino (org.). **O homem-máquina: a ciência manipula o corpo**. São Paulo: Companhia das Letras, p. 77-108, 2003.

MANSKE, George Saliba. Atletas do século XXI: ou das fusões biotecnológicas nos atletas de alto rendimento. **Movimento**, v. 19, n. 1, p. 289- 308, 2013.

MARCONDES, Danilo. **Iniciação à história da filosofia**: dos pré-socráticos a Wittgenstein. 6.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

MARQUES, Edmilson. Super-Heróis: ficção e realidade. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas. **Super-Heróis, Cultura e Sociedade. Aproximações Multidisciplinares sobre o Mundo dos Quadrinhos**. São Paulo: Idéias e Letras, 2011.

MATARUNA, Leonardo. Atletas fisicamente modificados: a busca de resultados nos Jogos Olímpicos e Paraolímpicos. **I Encontro ALESDE: Esporte na América Latina: atualidade e perspectivas**, 2008.

MENDES, Maria Isabel Brandão de Souza; GLEYSE, Jacques. O cuidado de si em Michel Foucault: reflexões para a Educação Física. **Movimento**, v. 20, n. esp., p. 507-520, 2014.

MORAES, Marcelo et al. ESCOLA E EDUCAÇÃO FÍSICA: MAQUINARIA DISCIPLINAR, BIOPOLÍTICA E GENERIFICANTE. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 34, n. 2, 2012.

NOVAES, Varlei de Souza. A performance do híbrido: corpo, deficiência e potencialização. In: COUTO, Edvaldo Souza e GOELLNER, Silvana Vilodre (orgs.). **Corpos mutantes: ensaios sobre novas (d) eficiências corporais**. 2. Ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, p. 165-179, 2009.

NUNES, Cláudio Ricardo Freitas; GOELLNER, Silvana Vilodre. O espetáculo do ringue: o esporte e a potencialização de eficientes corporais. In: COUTO, Edvaldo

Souza e GOELLNER, Silvana Vilodre (orgs.). **Corpos mutantes: ensaios sobre novas (d) eficiências corporais**. 2. Ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, p. 57-74, 2009.

OKAZAKI, Victor Hugo Alves et al. Ciência e tecnologia aplicada à melhoria do desempenho esportivo. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, v. 11, n. 1, 2012.

ORTEGA, Francisco. Da ascese à bioasces ou do corpo submetido à submissão do corpo. In: RAGO, M.; ORLANDI, L. B. L.; VEIGA-NETO, A. **Imagens de Foucault e Deleuze: ressonâncias nietzschianas**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002. p. 139-174.

ORTEGA, Francisco. **O corpo Incerto: corporeidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Garamond, 2008.

ORTOLANI, Júlia Seyssel. Doping no esporte: uso de eritropoietina, propriedades, efeitos e detecção. 2012.

PALACIOS, Annamaria da Rocha Jatobá. Velhice, palavra quase proibida: terceira idade, expressão quase hegemônica. In: COUTO, Edvaldo Souza e GOELLNER, Silvana Vilodre (orgs.). **Corpos mutantes: ensaios sobre novas (d) eficiências corporais**. 2. Ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, p. 89-104, 2009.

PAIM, María Cristina Chimelo; STREY, Marlene Neves. Corpos em metamorfose: um breve olhar sobre os corpos na história, e novas configurações de corpos na atualidade. **Lecturas: Educación física y deportes**, n. 79, p. 3, 2004.

PAIVA, Luciana Laureano. Corpos amputados e protetizados: “naturalizando” novas formas de habitar o corpo na contemporaneidade. In: COUTO, Edvaldo Souza e GOELLNER, Silvana Vilodre (orgs.). **Corpos mutantes: ensaios sobre novas (d) eficiências corporais**. 2. Ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, p. 143-163, 2009.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes-conceitos e metodologia (s). In: **VI Congresso SOPCOM**. 2009. p. 1-10.

PERERA, Éric. **Emprise de poids**: Initiation au body-building. Paris: L'Harmattan, 2017.

RAGO, Margareth. Cultura do Narcisismo, Política e Cuidado de Si. In: SOARES, Carmen (org.). **Pesquisas sobre o corpo ciências humanas e educação**. Campinas, SP: Autores Associados; São Paulo: FAPESP, 2007.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira. **Histórias em quadrinhos na sociedade contemporânea: lazer, produção e obtenção de conhecimento na leitura das revistas de super-heróis**. 2008. 164f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola da Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais. 2008.

REBLIN, Iuri Andréas. Os Super-heróis e a jornada humana: uma incursão pela cultura e pela religião. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas. **Super-Heróis, Cultura e Sociedade. Aproximações Multidisciplinares sobre o Mundo dos Quadrinhos**. São Paulo: Idéias e Letras, 2011.

ROUANET, Sergio Paulo. O homem-máquina hoje. In: NOVAES, Adauto (org.). **O homem-máquina: a ciência manipula o corpo**. São Paulo: Companhia das Letras, p. 37-64, 2003.

RUBIO, Kátia. **O atleta e o mito do herói**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.

RÜDIGER, Francisco. **Cibercultura e pós-humanismo: exercícios de arqueologia e criticismo**. Porto Alegre: Edipucrs, 2008.

RUSSO, Renata. Imagem corporal: construção através da cultura do belo. **Movimento & Percepção**, v. 5, n. 6, p. 80-90, 2005.

SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de. Uma História do Corpo. In: SOARES, Carmen (org.). **Pesquisas sobre o corpo ciências humanas e educação**. Campinas, SP: Autores Associados; São Paulo: FAPESP, 2007.

SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de. É possível realizar uma história do corpo?, In: SOARES, Carmen Lúcia (org.). **Corpo e História**. 4. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2011.

SANTOS, Marlus Rogério. Quadrinhos em História. **Simpósio Nacional de História**, v. 22, p. 2-9, 2003.

SCHMITT, Jean-Claude. **O corpo, os ritos, os sonhos, o tempo**: ensaios de antropologia medieval. Petrópolis: Vozes, 2014.

SENNETT, Richard. **Carne e pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental**. Tradução Marcos A. Reis. Rio de Janeiro: Record, 2003.

SHYMINSKY, Neil. Mutant readers, reading mutants: Appropriation, assimilation, and the X-Men. **International Journal of Comic Art**, v. 8, n. 2, p. 387-405, 2006.

SIBILIA, Paula. O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. In: **Conexões**. Relume Dumará, 2002.

SIBILIA, Paula. Imagens de corpos velhos: A moral da pele lisa nos meios gráficos e audiovisuais. In: COUTO, Edvaldo Souza; GOELLNER, Silvana Vilodre (orgs.). **O triunfo do corpo: polêmicas contemporâneas**. Petrópolis: Vozes, p. 145-160 2012.

SILVA, Nadilson M. Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos. **INTERCOM–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**, 2001.

SILVA, André Luiz dos Santos; GOELLNER, Silvana Vilodre. Universo biotecnológico e fronteiras partidas: esporte, gênero, e novo eugenismo. **Revista Gênero**, v. 7, n. 2, p. 81-91, 2012.

SILVA, André Luiz dos Santos. Imperativos da beleza: corpo feminino, cultura fitness e a nova eugenia. **Cad. Cedes**, v. 32, n. 87, p. 211-222, 2012.

SILVA JÚNIOR, Ailton da Costa. Histórias em quadrinhos como fonte de pesquisa: uma análise sócio-histórica acerca do graphic novel “Batman: a piada mortal”. **Diálogo**, n. 34, p. 55-70, 2017.

SILVEIRA, Viviane Teixeira; RIGO, Luiz Carlos. O PROGRAMA PASSAPORTE BIOLÓGICO: CONSIDERAÇÕES SOBRE O GOVERNO DOS ATLETAS. **Movimento**, v. 21, n. 2, p. 495, 2015.

SILVEIRA, Viviane Teixeira; VAZ, Alexandre Fernandez. Doping e controle de feminilidade no esporte. **Cadernos Pagu**, n. 42, p. 447-475, 2016.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. Ciência e poder no universo simbólico do desenho animado. **Ciência e Público**, p. 108-120, 1998.

SOARES, Carmen; TERRA, Vinicius. Lições da Anatomia: geografia do olhar. In: SOARES, Carmen (org.). **Pesquisas sobre o corpo ciências humanas e educação**. Campinas, SP: Autores Associados; São Paulo: FAPESP, 2007.

SOARES, Carmen Lúcia; FRAGA, Alex Branco. Pedagogias dos corpos retos: das morfologias disformes às carnes humanas alinhadas. In: **Pro-Posições**. Revista Quadrimestral da Faculdade de Educação / UNICAMP. Campinas, SP, v.14, n.2, mai/ago, 2003.

SOUSA, Luciano Dias de. Superman: mito e herói na contemporaneidade. **Ícone**, v. 11, p. 70-80, 2013.

SPÍNDOLA, Pablo. O panoptismo de Foucault: uma leitura não utilitarista. **Anais do XXVI Simpósio Nacional de História–ANPUH, São Paulo**, 2011.

SWARTZ, Leslie; WATERMEYER, Brian. Cyborg anxiety: Oscar Pistorius and the boundaries of what it means to be human. **Disability & Society**, v. 23, n. 2, p. 187-190, 2008.

TARDELI, Denise D'Aurea. Super-heróis na construção da personalidade. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas. **Super-Heróis, Cultura e Sociedade. Aproximações Multidisciplinares sobre o Mundo dos Quadrinhos**. São Paulo: Idéias e Letras, 2011.

TAVARES, Ingrid. *O que são raios gama?*. 2016. Disponível em: <https://super.abril.com.br/historia/o-que-sao-raios-gama/>. Acesso em: janeiro de 2018.

TORRI, Danielle; VAZ, Alexandre Fernandez. Esporte paralímpico: difícil inclusão, incorporação tecnológica, corpos competitivos. **Práxis Educativa**, v. 12, n. 2, 2017.

TRIVIÑO, José Luis Pérez. Deportistas tecnológicamente modificados y los desafíos al deporte. **Revista de bioética y derecho**, n. 24, p. 3-19, 2012.

TRUSHELL, John M. American Dreams of Mutants: The X-Men—"Pulp" Fiction, Science Fiction, and Superheroes. **The Journal of Popular Culture**, v. 38, n. 1, p. 149-168, 2004.

TUCHERMAN, Ieda. **Breve história do corpo e de seus monstros**. 1999.

VAZ, Alexandre Fernandez. Corpo, educação e indústria cultural na sociedade contemporânea: notas para reflexão. In: **Pro-Posições**. Revista Quadrimestral da Faculdade de Educação / UNICAMP. Campinas, SP, v.14, n.2, mai/ago, 2003.

VAZ, Alexandre Fernandez. Encontro entre Corpo, Técnica e Tecnologia. **Cadernos de Formação RBCE**, p. 88-96, set. 2016.

VEYNE, Paul. **História da vida privada**: Do Império Romano ao ano mil. 4 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

VIANA, Nildo. Breve história dos super-heróis. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas. **Super-heróis, cultura e sociedade**. Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. São Paulo: Editora Idéias e Letras, 2011.

VIEIRA, Marcos Fábio. Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. **Contemporânea**, v. 5, n. 1, p. 78-90, 2007.

VIGARELLO, Georges. A História e os Modelos do Corpo In: **Pro-Posições**. Revista Quadrimestral da Faculdade de Educação / UNICAMP. Campinas, SP, v.14, n.2, mai/ago, 2003.

VIGARELLO, George. **Corregir el cuerpo**: Historia de un poder pedagógico. Buenos Aires: Nueva Visión, 2005.

VIGARELLO, G. Treinar. In: CORBIN, A; COURTUNE, J.-J.; VIGARELLO, G. **História do Corpo**: As Mutações dos Olhar. O Século XX. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 197-252.

VIGARELLO, Georges. **História do Corpo**: Da Renascença às Luzes. Traduzido por Lúcia M. E. Orth. 5 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

VIGARELLO, Georges. **As metamorfoses do gordo**: História da obesidade no Ocidente: da Idade Média ao século XX. Tradução de Marcus Penchel. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012b.

VIGARELLO, G. **O sentimento de si**: história da percepção do corpo. Petrópolis: Vozes, 2016.

WYNN, Lara. The Non-fiction of Captain America: A Legal Analysis of the Potential and Perils of Genetic Engineering in Modern Warfare. **Journal of Biosecurity, Biosafety, and Biodefense Law**, v. 5, n. 1, p. 109-127, 2014.

ZOBOLI, Fabio; CORREIA, Elder Silva; DE ALMEIDA, Felipe Quintão. Filosofia da tecnologia e Educação Física: tensões a partir do corpo. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 26, n. 43, p. 287-299, nov. 2014.

ZOBOLI, Fabio et al. O corpo híbrido: análise midiática da participação do atleta Oscar Pistorius no Mundial de Atletismo de 2011. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 38, n. 1, p. 26-33, 2016.

ZOBOLI, Fabio; CORREIA, Elder Silva; LAMAR, Adolfo Ramos. Corpo, tecnologia e desporto: considerações a partir do caso da paratleta Danielle Bradshaw. **Movimento**, v. 22, n. 2, p. 659-669, 2016.